# Croc: Legend of the Gobbos

pełna wersja gry!

REKLAMA
Wyrusz na północ od miasta Baldur's Gate, do mroźnych rejonów
ICEWIND DALE
więcej informacji na stronie 13

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w P[illegible]ce

Nakład 200 000!

# CD-ACTION®

2CD

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWON
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
Numer 08/2000 (51) Sierpień 2000
Cena 16 zł 99 gr

## DIABLO II

Tylko u nas -megarecenzja!!!

## Ground Control
## Shogun
## MDK 2

## Wybierz grę ECTS!

## PC Gniew
## Porządki w Windows
## Creative GeForce2 GTS

ISSN 1426-2916
08
9 771426 291006
Silver Shark

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

www.cdaction.com.pl

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

„Oto Diabeł ma niektórych spośród Was wtrącić do więzienia, abyście próbie zostali poddani."

Apokalipsa wg św. Jana

Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net

Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.

# DIABLO™

Ekskluzywne wydanie Diablo II zawiera:

- Grę na 3 płytach CD
- Płytę audio z muzyką z gry
- Oryginalny mousepad

Diablo powraca. Ze wszystkim tym co kochałeś, jednak zupełnie nowe. Diabelsko dopracowane, czterokrotnie większe, wykorzystujące moc akceleracji, kuszące nowymi pomysłami i rozwiązaniami oraz mistrzowskim trybem multiplayer. Całość w perfekcyjnej polskiej wersji językowej wykonanej przez CD Projekt i zatwierdzonej przez Blizzard.

## Gra z piekła rodem... Musisz ją mieć!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Teraz na europejskich serwerach
battle.net

cena 159 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Peruca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracz ponosi wszelkie opłaty z tym związane.

Koszt wysyłki 4.95 zł
ceny zawierają Vat
płatność przy odbiorze
akceptujemy karty kredytowe
przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
możliwość dostawy w ciągu 24-48h
100% zabezpieczenia przesyłki

W naszej ofercie
znajdziesz również:
programy edukacyjne,użytkowe
filmy DVD oraz video, książki, komiksy,
gry karciane, gadżety z gier.
Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
(0-22) 863-76-72
e-mail: planeta@planetagier.com.pl
adres:
Planeta Gier
ul. Łopuszańska 117/123 lok. 516
02-457 Warszawa
zamówienia:
pn - pt od 8 do 18
sobota od 9 do 15

PLANETA GIER

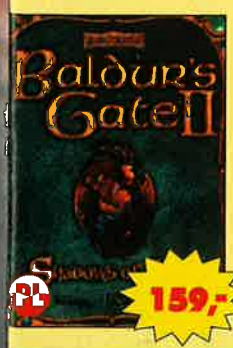
sklep: www.planetagier.com.pl

Do każdego zamówienia za min. 69 zł otrzymasz w prezencie "Komputer Świat- Gry", "Reflux-PL" pełną wersję oraz kartę rabatową
Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Promocje nie łączą się ze sobą.

KOMPUTER ŚWIAT - GRY, "REFLUX-PL" PEŁNA WERSJA I KARTA RABATOWA W PREZENCIE*

Wehikuł Czasu 79,- | UEFA Euro 2000 119,- | The Sims 119,- | Need for Speed 119,- | Majesty 79,- | Torment 159,- | Shogo 119,- | 159,-
Invictus 79,- | Asterix & Obelix 69,- | Azt 79,- | kultowy T-shirt 59,- | Die Hard Trilogy 109,- | Amerzone 99,- | Rogue Spear 99,- | Roller Coaster 69,-
Crimes 129,- | Roller Coaster Tycoon 39,- | Cleopatra 99,- | Tycoon II 99,- | Pokemon Puzzle League 69,- | Might & Magic 79,- | Nox 119,- | Worms Armageddon 69,-
Jazz Jackrabbit 2 49,- | Command & Conquer Tiberian Sun 79,- | 89,- | FIFA 2000 99,- | NBA Live 2000 109,- | Liga Polska Manager 2000 99,- | Tzar 69,- | Airline Manager 69,-
Originals 69,- | Heroes III 79,- | Half-Life 159,- | Daikatana tel,- | Championship Manager Sezon 99/00 129,- | Garfield 39,- | Conquer Worldwide Warfare 109,- | Fat 79,-

NAJWIĘCEJ NAGRÓD - NAJWIĘKSZE SZANSE



159,-

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz:
dwie pełne wersje gier, książkę fantasy
oraz gadżet z gry.
**Weźmiesz także udział w losowaniu jednego z trzech komputerowych zestawów kina domowego DVD i dwudziestu nagród pocieszenia.**
**Planowana premiera: Grudzień 2000**

119,-

**Wspaniała zabawa dla fanów gier sportowych. Sydney 2000 to rewelacyjna grafika i ogromna ilość konkurencji olimpijskich**
**Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednej z pięciu gier Euro 2000**
**Planowana premiera: Grudzień 2000**

SPRZEDAŻ HURTOWA
ARDsoft
tylko dla firm • tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59
ardsoft@ardsoft.com.pl, www. ardsoft.com.pl.

• Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa •
Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

# Życie po pięćdziesiątce

*Zibi:* Istnieje takie powiedzenie i wiele w nim prawdy, że życie zaczyna się po pięćdziesiątce [koniaku?]. To, co najważniejsze, jest zawsze przed nami i z tym powinniśmy wiązać największe nadzieje. Po miesiącach pełnych rocznic i jubileuszów (w lipcu wydaliśmy numer 50-ty), po imprezach okolicznościowych, wakacjach (no i po mistrzostwach Europy w piłce nożnej) przychodzi czas na zwykłą pracę. Świętowanie odsuwamy na plan dalszy i przestajemy patrzeć wstecz, przynajmniej do czasu.

Skoro ma być roboczo, w atmosferze pracy, to przejdźmy od razu do rzeczy. Jest kilka ważnych spraw, które czekały na ujawnienie. Po pierwsze, podobnie jak w zeszłym roku, naszą redakcję wytypowano do międzynarodowego jury przyznającego Nagrody ECTS. Od miesiąca działa już interaktywna ankieta na stronie internetowej CD-Action (www.cdaction.com.pl), za pomocą której można głosować na najlepszą grę w cyklu sezonowym pomiędzy kolejnymi edycjami Targów ECTS. Podaliśmy tam swoje propozycje, teraz wszystko zależy od Was. Oczywiście, nie wszyscy mają dostęp do Internetu (a szkoda, bo świat idzie naprzód i niedługo modem będzie po prostu niezbędny w każdym domu), więc można też zagłosować na kartach pocztowych. Przekartkujcie czasopismo, a na pewno traficie na stronę z Nagrodami ECTS [str. 18].

W lipcowym CDA, tym z nietypowo polakierowaną okładką, obiecaliśmy wprowadzenie w życie prenumeraty z DVD zamiast CD. Pomysł naturalnie dojdzie do skutku i to najprawdopodobniej już w przyszłym miesiącu. Wyjaśnienia wymaga tylko określenie "od września". Jak wiadomo, zamawianie prenumeraty w CDA musi odbywać się z pewnym wyprzedzeniem. Podyktowane jest to kwestiami organizacyjnymi. Zgodnie z naszym systemem w numerze wrześniowym drukujemy blankiet zamówienia na prenumeratę rozpoczynającą się dopiero od listopada. Tak więc w przyszłym miesiącu rzeczywiście będzie można zamówić wersję CDA z DVD, ale dostawa nastąpi dopiero pod koniec października. Mam nadzieję, że nie brzmi to zbyt skomplikowanie. Tak czy owak we wrześniowym CD-Action będzie nowy wzór przekazu i wszystko wyjaśnione raz jeszcze.

*Jurek:* Uważni czytelnicy CDA zauważyli nową rubrykę - Gamewalker (Luke a właściwie Look Gamewalker. Kojarzy się? Słusznie!). Czekamy na Wasze opinie odnośnie jej formy - i sensu istnienia. Czy taki pomysł podoba się Wam? Co warto byłoby tam dodać, co jest niepotrzebne? Leciutko - na próbę - zmienił się też spis treści. W ramach eksperymentu zmieniliśmy uszeregowanie pozycji - zamiast kolejności stron, zastosowaliśmy kolejność alfabetyczną [dużo osób tego się domagało]. I cóż - jaka jest opinia Narodu Graczy? Lepszy ten spis czy tamten? Jak widać stale staramy się coś ulepszać, poprawiać, zmieniać - bo ciągle jest dużo do zrobienia. Inne zmiany [bez obaw - nie są to jakieś rewolucyjne innowacje] zobaczycie już wkrótce. I powinny się Wam spodobać. Będzie mniej buraków w stylu "czeski błąd". Pojawi się więcej polskich tekstów itd. Zobaczycie - będzie jeszcze-bardziej-super :).

Słońce pewnie przygrzewa, Wy się byczycie na plażach - albo choć gracie do upadłego [tej metody relaksu bynamniej nie polecamy]. Zatem... zobaczcie co dla Was przygotowaliśmy... Warto pochwalić się recenzją - nawet nie "megarecenzją" a "gigarecenzją" - 7 stron!!! - Diablo 2, na którego czekaliśmy tyle lat... Yasiu specjalnie w tym celu pofatygował się aż do Dublina i spędził kilka dni i nocy na radosnym pogrywaniu. Gdy czytacie te słowa, gra już powinna być dostępna w polskich sklepach [oby...]. Możecie zatem szybko zweryfikować słowa Yasia w praktyce. Wydaje się jakby gry z - szeroko pojętego - kanonu RPG zdominowały ten numer. Bo jest jeszcze i dynamiczny Soulbringer i nader efektowna gra z wampirami w roli głównej [choć nazwanie jej RPG-iem wywoła zapewne dzikie wycie ortodoksyjnych graczy] Might & Magic 8 i Hazard. Ale innych odmian gier także nie brakuje. Hmm, jak na sezon wakacyjno-urlopowy, gdy zwykle panuje posucha na gierki, nie jest źle. [Odpukać, żeby nie zapeszyć!]. Mamy jednak nadzieję, że nasi czytelnicy nie ograniczają się tylko do grania, stąd też multum innych tekstów, poświęconych nieco ambitniejszym zagadnieniom. Ale nie będę już zanudzał Was ich wyliczaniem.

CDA pod pachę i na plażę - marsz!

Do czego gorąco letnio i wakacyjnie namawiają...

*Jerzy Poprawa*

*Zbigniew Bański*


CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 51
Sierpień 2000

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Z-ca Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Jan Jankowski, Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

Stali Współpracownicy Łukasz Boneczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Wojtek Tarczyński, Przemysław Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Błyskal, Andrzej Iunkiel, Krzysztof Gonciarz, Agnieszka Siejka, Hubert Bartz

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratyna, Janusz Ozimo

Korekta Kazimierz Serwin

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w.110
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3452138 w.102
e-mail: klinder@silvershark.com.pl

Public Relations, Promocja Małgorzata Serwin
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: gosia@silvershark.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

FUTURE PUBLISHING POLAND JEST CZĘŚCIĄ THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław



W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



THE FUTURE NETWORK
media z pasją

Nakład 200 000

## • ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD ..... 6

## • ZAPOWIEDZI •

Commandos ..... 20
Escape from Monkey Island ..... 24
Grom ..... 36
Hellboy ..... 37
Kohan ..... 34
Obi-Wan ..... 28
Odyssee ..... 37
Original War ..... 37
Schizm ..... 22
Seadogs ..... 32
Serious Sam ..... 26

## • ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Crimson Skies ..... 38
KISS: Psycho Circus ..... 39

## • RECENZJE GIER •

Aliens vs. Predator Gold ..... 54
Asterix & Obelix: Take On Ceasar ... 92
Beach Head 2000 ..... 96
Business Tycoon ..... 42
Crystal Key ..... 90
Diablo 2 ..... 72
Dino Crisis ..... 84
Ground Control ..... 94
Hazard ..... 97
Hype: Time Quest PL ..... 64
Jane's F/A 18 ..... 62
Majesty PL ..... 46
MDK 2 ..... 88
Might & Magic VIII ..... 58
Motocross Madness 2 ..... 48
Settlers 3: Misja Amazonek ..... 40
Shogun: Total War ..... 50
Soulbringer ..... 80
Traitor's Gate PL ..... 60
Vampire the Masquerade: Redemption ..... 66

## • ŚWINKA •

Duke Nuke'm 3D ..... 100

## • SUFLER •

Fallout 2 - solucja ..... 101

## • NIE TYLKO GRAMY! •

C++ cz. 4 ..... 108
Kalejdoskop WWW ..... 107
Pascal ..... 112
Sieci radiowe ..... 104
Własna strona WWW ..... 105

## • MULTIMEDIA •

Doctor Turbo AntiVirus 2000
Język polski Klasa I, II, III ..... 128
Kiyeko i utracona noc ..... 131
Matematyka Klasa I, II, III ..... 128
Moje pierwsze spotkanie z komputerem ..... 132
MTV Music Generator ..... 130
Multimedialny Leksykon Igrzysk Olimpijskich PWN ..... 129
Nauka języka z firmą EuroTalk ..... 134
Zak's Wordgames ..... 125

## • PORADNIK •

Cyfrowa muzyka ..... 156
HTML w Wordzie ..... 143
Kenjin ..... 150
Konwersja do FAT32 ..... 151
Linux ..... 166
Nawigacja w Windows ..... 165
PC Gniew ..... 147
Porządki w Windows ..... 136
Pracownia fotograficzna ..... 152
Przyspieszanie peceta ..... 160
WebOS ..... 138
Wirusy ..... 142
Xara3D ..... 140

## • SPRZĘT •

Amstrad E-m@ailer ..... 169
AverTV USB ..... 172
Creative GeForce2 GTS ..... 173
Dexxa Optical Mouse ..... 178
Diamond RIO PMP500 ..... 181
GeForce'a podkręcanie ..... 168
Kodak DC240 i DC290 ..... 170
Monitory NEC ..... 182
Myszki Logitech ..... 177
Philips PCRW804 ..... 178
Ricoh MP7080A ..... 176
Seagate Barracuda ATA2 ..... 181
Vortex Ba88al ..... 176
Xircom Portgear7 ..... 180
Xircom Rex 5001 ..... 183
Xnet Hub ..... 179

## • INNE •

Action Redaction ..... 188
FPP Zone ..... 116
Gamewalker ..... 98
Konkurs Play-it ..... 115
Na Luzie ..... 120
Nagrody ECTS ..... 18
Okładka na CD ..... 14
Pomocna Dłoń ..... 118
Przemyślenia ..... 124
Scena ..... 122
Star Wars ..... 110
Tipsy ..... 194
XARA 3D ..... 12

Indeks gier

Aliens vs. Predator Gold ..... 54
Asterix & Obelix: Take On Ceasar ..... 92
Beach Head 2000 ..... 96
Business Tycoon ..... 42
Commandos ..... 20
Crimson Skies ..... 38
Crystal Key ..... 90
Diablo 2 ..... 72
Dino Crisis ..... 84
Duke Nuke'm 3D ..... 100
Escape from Monkey Island ..... 24
Fallout 2 - solucja ..... 101
Grom ..... 36
Ground Control ..... 94
Hazard ..... 97
Hellboy ..... 37
Hype: Time Quest PL ..... 64
Jane's F/A 18 ..... 62
KISS: Psycho Circus ..... 39
Kohan ..... 34
Majesty PL ..... 46
MDK 2 ..... 88
Might & Magic VIII ..... 58
Motocross Madness 2 ..... 48
Obi-Wan ..... 28
Odyssee ..... 37
Original War ..... 37
Schizm ..... 22
Seadogs ..... 32
Serious Sam ..... 26
Settlers 3: Misja Amazonek ..... 40
Shogun: Total War ..... 50
Soulbringer ..... 80
Traitor's Gate PL ..... 60
Vampire the Masquerade: Redemption ..... 66

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga1:** ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 200 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!
**Uwaga 2:** nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowym dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.
**Uwaga 3:** Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywalając komunikat, że brak pliku Msvbvm50.dll - bez paniki. Zajrzycie do katalogu [na CD] CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu [ew. restart kompa nie zaszkodzi]. Pomoże!
**Uwaga 4:** Muzykę w menu skomponował zespół Aural Planet - patrz: www.auralplanet.com.

# Kolekcja CDA nr 26

# CROC: Legend of the Gobbos

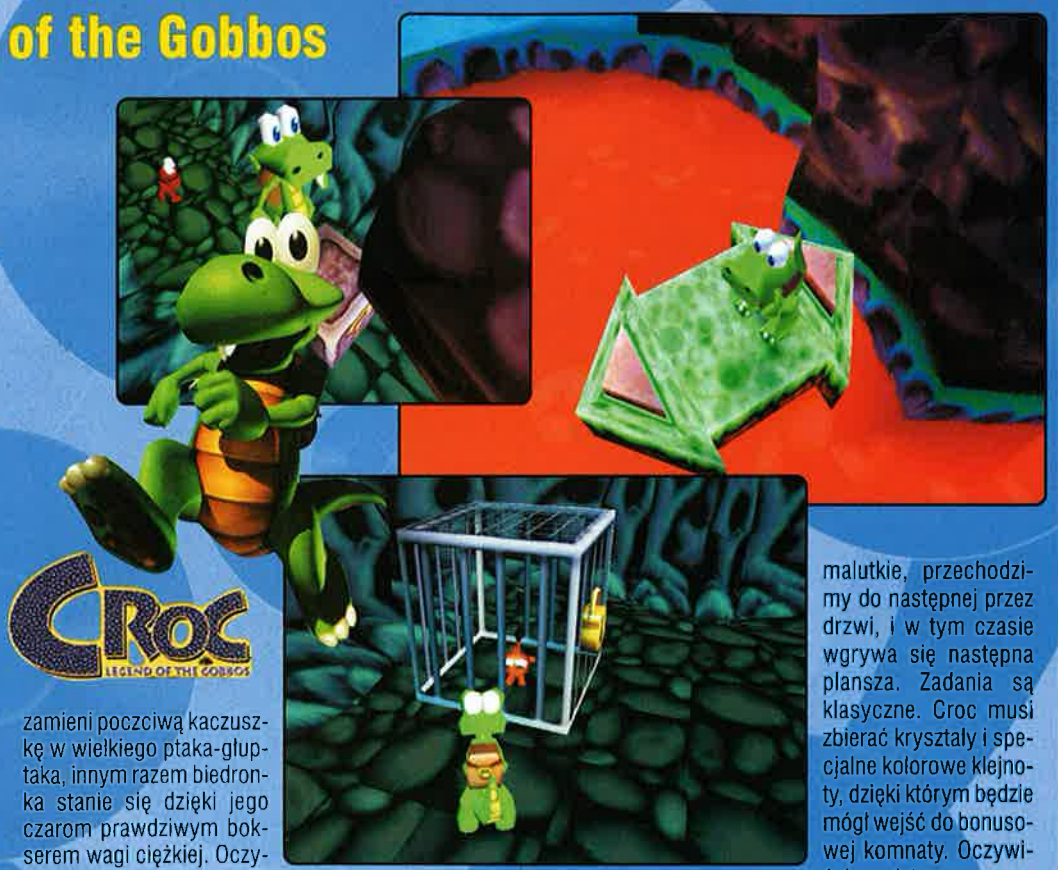
**Producent: FOX Interactive**
**Multiplayer: nie**
**Data premiery: 05/98**
**Recenzja w CDA: 05/98**
**Ocena w CDA: 9/10**
**Grafika: 320x200 - 800x600**
**Sterowanie: myszka/joy/joypad/klawiatura**

**Wymagania minimalne: P133, Win95/98, 16 MB RAM, CDx2, DirectX**

**Wymagania sugerowane: P200, Win 95/98, 32 MB Ram, CDx4, akcelerator, DirectX**

**Wymagania optymalne: P2/Celeron, Win95/98, 64 MB Ram, CDx12, akcelerator z min. 8 MB, DirectX**

**Instalka: 100-180 MB**
**Testowane na: P166, 32 MB, Win 95, CDx4, Voodoo1; Celeron 333, 64 MB, Win 95, CDx32 Voodoo 2 8 MB; Celeron 366, 128 MB Ram, TNT 2, 32 MB, CDx40; P3-500, G-Force 256, 128 MB, Win 98, Cdx40.**




### Fragmenty recenzji Czarnego Iwana:

Croc to mały pocieszny krokodyl (zastanawiające, że crock to po angielsku fajtłapa, czyżby tak miało się nam kojarzyć? ), który niczym brzydkie kaczątko z bajki Andersena wyrusza w podróż, bo jakoś wcale nie przypomina standardowego Gobbosa. Te ostatnie można by pomylić z lukrowanymi pączkami, o ile pączki miałyby krótkie, śmieszne nóżki oraz wytupiaste, okrągłe oczka. Wszystko skończyłoby się może inaczej, gdyby w tym samym czasie przebrzydły Baron Dante nie postanowił złapać wszystkich Gobbosów i nie uwięził ich w klatkach. Facet przypomina krzyżówkę goryla z niedojrzałym ogórkiem i oczywiście jest tym złym, z którym nasz dobry Croc musi sobie poradzić. W trakcie zabawy Dante wciąż produkuje, dzięki swoim magicznym umiejętnościom, przeciwników dla naszego krokodylka. Raz zamieni poczciwą kaczuszkę w wielkiego ptaka-głuptaka, innym razem biedronka stanie się dzięki jego czarom prawdziwym bokserem wagi ciężkiej. Oczywiście wszystko to wcale nie jest straszne, a gierka oferuje naszym milusińskim taką dawkę humoru, jakiej dawno już nie widziałem w grach. Ot, choćby wspomniana, "zmutowana" biedronka. Rzeczywiście porusza się niczym bokser i posyła zawiniętą w czerwoną rękawice pięść w kierunku Croca. Jednocześnie po każdym machnięciu, przystaje na chwilę i dyszy niczym astmatyk na rowerze, co wygląda i brzmi bardzo śmiesznie.

Naszego małego bohatera widzimy z tyłu. Co ważne, możemy go sobie za pomocą jednego przycisku odwrócić w naszą stronę, a ciekawskie dzieci nie będą musiały 'walczyć" z joyem, by zobaczyć jego wesołą paszczę z jednym ząbkiem. Grafika, wspomagana mocą akceleratora, jest po prostu przecudna (wcale nie przesadzam), a wszystkie potworki zanimowane po prostu perfekcyjnie. Sam Croc macha wesoło ogonkiem, a jeżeli chcecie trochę się pośmiać, zmuście go do szybszego biegu. Strusia Pędziwiatra może by nie prześcignął, ale na pewno wygląda weselej niż on.

Osobna sprawa to lokacje. Są fajne, wykonane w specyficznej bajkowej tonacji, którą podkreślają pastelowe kolorki. W sumie dostajemy cztery odmiennie klimatycznie (dosłownie!) etapy z 24 lokacjami. Na podkreślenie zasługuje również, że rzadko zdarza się, aby Croc wyszedł "za teksturkę", co jest bolączka praktycznie każdej gry. Chłopaki z Fox Interactive wykorzystali całą moc sprzętu i akceleratora dzięki małej sztuczce. Wszystkie lokacje są malutkie, przechodzimy do następnej przez drzwi, i w tym czasie wgrywa się następna plansza. Zadania są klasyczne. Croc musi zbierać kryształy i specjalne kolorowe klejnoty, dzięki którym będzie mógł wejść do bonusowej komnaty. Oczywiście podstawowym zadaniem jest uwolnienie ukrytych tu i tam Gobbosów. Misję utrudniają mu różne, śmieszne stworki, oraz "przeszkody terenowe", będzie musiał również pokonać ośmiu przygotowanych przez Dante trudnych przeciwników. Wszystkie przygody Croca ubarwiają fajne, niestandardowe motywy muzyczne, których jest kilkanaście (zapisane w formacie CD Audio). W każdym bądź razie gra jest bardzo dynamiczna i niesamowicie grywalna, co jest jej podstawowym atutem.

Croc jest naprawdę znakomitą, pozbawioną praktycznie wad, grierą. Śliczna grafika, fajne postacie, dobra muzyka i nie nużące pomysły, które składają się na scenariusz gry, to recepta, dzięki której Croc stał się przebojem.

**KOLEKCJA CDA:**
Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

**Timeshock** - 07/98
- pinball

**FA/18 Hornet 3.0** - 08/98
- symulator lotu

**Eastern Front** - 09/98
- turowa strategia

**Flying Corps** - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

**Alone in the Dark 3** - 11/98
- przygodówka w 3D

**GT Racing'97** - 12/98
- symulator jazdy

**Prisoner of Ice** - 01/99
- przygodówka (horror)

**Motor Mash** - 02/99
- zręcznościówka + samochody

**FX Fighter Turbo** - 03/99
- karate

**Spec Ops** - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

**Prost GP** - 04/99
- Formula 1

**Dark Colony** - 05/99
- RTS w realiach sf

**Stonekeep** - 06/99
- RPG (klasyka)

**Wacki** - 07/99
- przygodówka po polsku

**Die Hard Trilogy** - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

**Fallout** - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

**EarthSiege 2** - 10/99
- symulacja Mechów

**Magic Music Maker 2.0** - 11/99
- program do tworzenia muzyki

**Earth 2140 PL SE** - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

**Motorhead** - 01/00
- extra samochodówka!

**Shogo: MAD** - 02/00
- znana gra FPP

**Actua Soccer 3** - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

**Plane Crazy** - 04/00
- samolotowa ścigałka

**Incoming** - 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

**G-Police** - 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

**Fallout 2** - 07/00
- sequel GIGAHITU RPG [też gigahit :)]

**Croc: Legends...** - 08/00
- zabawna platformówka w 3D

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji, całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 0/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków - np. w 4/2000 coś koło 50...).

## Crime Cities

***Techland***

**Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator z OpenGL**

**SPECJALNE TEST-DEMO - TYLKO DLA CDA!**

Polska odpowiedź na G-Police - tylko [jak się zdaje] lepsza. Policjant w mieście przyszłości wyposażony w latający samochód kontra gangsterzy i wielkie korporacje. Robi wrażenie! Dostępna 1 misja i tryb treningowy [od niego radzę zacząć]. Klawiszologia definiowalna w menu. Demo zajmuje około 70 MB na HDD. Poczytaj napisy przy końcu dema - tzn. przy wyjściu z niego - no, chyba że nie chcesz dostać koszulki z logiem z tej gry... :)

UWAGA: Hm, chcesz zostać testerem tej gry? No to poczytaj dokumentację, zawartą w katalogu z demem!

Specjalnie dla czytelników CDA full klawiszologia prosto od producenta :)

| | |
|---|---|
| F1 | - szybki zapis |
| F2 | - szybki odczyt |
| F3 | - menu odczyt/zapis |
| F5 | - kokpit |
| F6 | - JUD |
| F7 | - TPP (kolejne F7 zmiana kamery) |
| Esc | - poprzednie menu |
| W | - przyspieszenie |
| S | - hamowanie |
| Z | - zatrzymanie pojazdu |
| A | - przesunięcie w lewo |
| D | - przesunięcie w prawo |
| Kursory | - obroty w danym kierunku |
| myszka góra/dół | - obrót pojazdu lewo/prawo i |
| Spacja lub LMB | - strzał |
| [ | - poprzednia broń |
| ] lub RMB | - następna broń |
| ' | - poprzednio użyta broń |
| E | - wyświetl e-mail |
| PageUp | - przewiń e-mail w górę |
| PageDown | - przewiń e-mail w dół |
| End | - następny e-mail |
| Home | - poprzedni e-mail |
| Enter | - wejście do menu systemu flyera (GlobNet) |
| PgUP / PgDwn | - poruszanie się po GlobNetcie |
| Enter | - akceptacja |
| ESC | - wyjście |
| Tab | - mapa |
| + | - powiększenie mapy |
| - | - pomniejszenie mapy |

klawiatura numeryczna:

| | |
|---|---|
| 4 | - głowa w lewo |
| 6 | - głowa w prawo |
| 8 | - głowa w górę |
| 2 | - głowa w dół |

Wybór grupy broni:

| | |
|---|---|
| 1 | - laser |
| 2 | - mezon |
| 3 | - cannon |
| 4 | - maser |
| 5 | - plasma |
| 6 | - blaster |
| 7 | - rockets |
| 8 | - sonic |
| 9 | - electro |
| C | - najbliższy cel |
| V | - najbliższy wróg |
| M | - cel misji |
| N | - następny cel |
| B | - poprzedni cel |
| X | - cel w celowniku |
| I | - wł/wył informacje o celu |

## Pełne wersje programów

Do tego macie jeszcze kilka programów użytkowych w pełnej [freewareowej] wersji - zobacz str. 10 - oraz Xara 3D v 1.0 - pełną wersję komercyjnego programu do tworzenia tekstów 3D. Na str. 12 macie do niego miniinstrukcję + ciekawą ofertę...

## The Rage

***LiquidGames***

**Wymagania: P233, 32 MB Ram, Win 95/98, DirectX, akcelerator**

Karate uliczne w 3D - coś troszkę jak Fighting Force; idziemy do przodu i kasujemy, ile tylko możemy [łącznie z samochodami]. Zbyt efektowne wizualnie toto nie jest [ale wygląda lepiej niż na screenach...] - lecz cóż; na bezrybiu... Demo zajmuje 19 MB. 2 postacie do wyboru.

Klawiszologia

| | |
|---|---|
| Kursory | - sterowanie |
| Z | - superblow |
| V | - skok |
| X | - cios |
| C | - kopnięcie |

Uwaga: demko jest MOCNO grymaśne, lubi się zwiesić, czasem nie chce działać [a potem nagle odpali]. Gdy zaś zobaczysz napis PLEASE WAIT - na samym początku - to uwierz, że autorzy nie żartują. NAPRAWDĘ poczekasz - z minutę albo coś koło tego.

## StarLancer

***Microsoft***

**Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator**

Symulator walki w kosmosie. Demo zajmuje 112 MB. Niestety, wiele więcej nie wiem, bo żadnej dokumentacji [tej notki w katalogu z demem za dokumentację nie mogę uznać nawet przy maksymalnym natężeniu dobrej woli] do dema nie raczono dołączyć. No nic, recenzja była w CDA 6/2000. Jakoś będziecie musieli sobie poradzić...

## Terminus

***Vicarious Visions***

**Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator**

Ogólnie mówiąc, to jest to space-sim w stylu kultowego Elite; czyli nie tylko latamy w kosmosie i strzelamy, ale też handlujemy, podejmujemy się misji na zlecenie itd. Mówiąc krótko: jesteśmy do wynajęcia i robimy karierę. Demko zajmuje 53 MB i chodzi także pod Linuxa! [Swoją drogą daje całkiem sporo opcji do pogrania - choć naturalnie zacznijcie od treningu!] Radzę poczytać dokumentację... [klawiszologię mocno skróciłem!]

Klawiszologia

•Kontrola lotu

| | |
|---|---|
| Kursory | - sterowanie |
| E/D | - ciąg silników |
| Tab | - statek stop! |
| A/Z/Q/W/S/X | - kierunki ciągu |

•Systemy uzbrojenia

| | |
|---|---|
| Spacja | - ognia! |
| M | - multifire |
| \ | - flara |
| = i - | - zasięg skanera |
| K | - następny cel |
| J | - najbliższy cel |
| U | - centrowanie obrazu na celu |
| I | - namierz nadlatujący pocisk |
| N | - namierz kolejny pocisk |
| G | - kolejne systemy namierzania |

•Inne

| | |
|---|---|
| CTRL-P | - główny reaktor |
| CTRL-D | - dokowanie |
| ' | - menu dowodzenia |
| F1-F9 | - ujęcia kamer |
| ] i [ | - zoom/unzoom kamer |
| Esc | - papa |
| P | - pauza |
| F11 | - screenshot |

Uwaga: mogą być problemy z odpaleniem dema na płytach z chipsetem i740 oraz przy korzystaniu z Rivy 128.

## Hunt for the Red Baron

***Fiendish Games***

**Wymagania: PII 233, 32MB, Win95/98, DirectX, 3D, akcelerator**

Symulacje walk myśliwców z czasów I wojny - to lubię. Wygrywa lepszy pilot, a nie szybszy komputer pokładowy... Demo zajmuje 60 MB; jak potrzebujesz pomocy, to zajrzyj do katalogu help... Aha: demo ma określoną "trwałość" - 21 dni od zainstalowania. Masz do wyboru: trening [walka powietrzna + bombardowanie] i 1 misję.

Uwaga: Na kilka/naście sekund od momentu uruchomienia dema wydaje się, że albo nic się nie dzieje, albo komputer zwisł - po prostu odczekajcie cierpliwie...

WAŻNE: jeśli masz jakieś problemy z rozpakowaniem tego dema z CD, to najpierw przekopiuj je na HDD, a dopiero potem rozpakuj [z HDD]!

## Skout

***BMS Modern Games***

**Wymagania: P233, 32MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator**

Hm, gierka FPP, jesteś na obcej planecie. Coś jakbyś Turok 2 skrzyżował z System Shock. Nie tylko strzelasz, czasem trzeba myśleć. Demo oferuje 1 level tak single, jak i w multiplayer. Demo potrzebuje ok. 33 MB na HDD.

Uwaga: po instalacji dema warto uruchomić setup i ustawić wszelkie parametry. Nie zaszkodzi też zrestartować kompa...

## Motocross Madness 2

***Microsoft***

**Wymagania: P300, 64 MB, Win 95/98, DirectX, akcelerator**

5 bardzo zróżnicowanych trybów gry, z czego macie dostępne dwa: kaskaderski [stunt] i jakiś nationals race; dwa motocykle, sporo możliwości "mieszania" w opcjach [szczegóły w dokumentacji], max. 4 przeciwników. Po prostu znakomita motocyklówka - nic więcej dodawać nie trzeba. Może poza tym, że demo zajmuje 73 MB. I choć chodzi [i wygląda nieźle] w trybie software - to jednak prędkość działania [na C366] jest... hm... ten... nieduża :).

## Deus Ex

***Eidos Interactive***

**Wymagania: P200, 64MB, Win95/98, DirectX**

RPG w FPP osadzone w świecie cyberpunku. Jesteś agentem zwalczającym terrorystów. Ekstramuzyka, mroczna atmosfera... Jeśli lubisz System Shock 2, to będziesz w niebie. Uważam, że to będzie wielki przebój... Klawiszologia etc. - wszystko jest w menu. Polecam też lekturę Helpa w katalogu z demem. Demo - nawiasem mówiąc - oferuje misję treningową; zajmuje 234 MB i wstępnie rozpakowuje się [długo...] do TEMPa. A to oznacza, że na dysku C: powinieneś mieć MINIMUM 250 MB wolnego miejsca. I jeszcze jedno: demko odpalajcie z paska zadań.

## MDK 2

***Interplay***

**Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator z OpenGL.**

Sequel jednej z bardziej w swoim czasie słynnych gier akcji w TPP. Znów sterujemy Kurtem, wyposażonym w specjalny hełm [pełniący poniekąd rolę snajperki]. Demo długo rozpakowuje się do TEMPa (*), a zajmuje jakieś 55 MB. Klawiszologia - możesz ją zdefiniować w menu dema. Niezła zabawa w sumie, acz nie każdemu się spodoba. Recenzja gry w tym CDA.

Uwaga: byłoby fajnie gdybyście - przed instalacją tego dema - zdobyli najnowsze sterowniki do swoich kart grafiki.

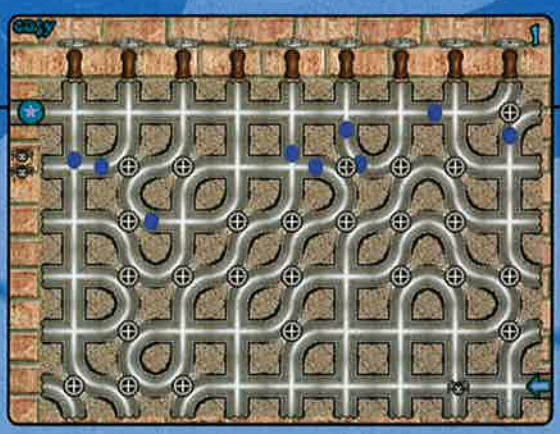
(*) WAŻNE: jeśli masz jakieś problemy z rozpakowaniem tego dema z CD, to najpierw przekopiuj je na HDD, a dopiero potem rozpakuj!

## i.b.Spider

***EDDYWARE***

**Wymagania: PC, 16 MB, Win 95/98/NT**

Hi, hi... śmieszna i wciągająca gierka. Nie jest prosto być pająkiem wędrującym przez rury kanalizacyjne [ta woda!] w kierunku wyjścia - szczególnie w sytuacji, gdy rury zachowują się, jak jelita zaatakowane salmonellą - poruszają się i plączą... Wygląda toto może mało efektownie, ale po prostu wciąga. Radzę zagrać - zajmuje śmiesznie mało miejsca na HDD, a jest w pełnej - freewareowej - wersji.



## Gubble Buggy Racer

***Data Design Interactive***

**Wymagania: P166, 32 MB, Win 95/98, DirectX, wskazany akcelerator**

Wyścigi samochodów niekoniecznie całkiem serio [jak mogą być serio, skoro za kierowcę robi znany z platformówek stworek?]. 1 tryb gry, dwie trasy, fajne efekty dźwiękowe i sporo zabawy. Demo rozpakowuje się do TEMPa i zajmuje 26 MB.

## Dweebs

***EGames***

**Wymagania: P166, 32 MB, Win 95/98**

Bardzo śmieszna gierka [ta muzyczka! :)] będąca skrzyżowaniem Lemmingów i SW: PitDroids. Sterujesz gromadką zabawnych futrzaków. W określonym czasie każdego z nich musisz skierować w wyznaczone miejsce. Molto sympatico, mamma mia ;))). Całość to jakieś 12 MB. Jakby moje cenne wskazówki oraz klawiszologia nic Wam nie dawały, to jest też help w grze. Aha, można też sterować myszką.

Klawiszologia

Kursory - poruszają kursorem :)
Spacja - wybór i postawienie strzałki
CTRL - obroty strzałki

## Diabolika

***BlackEye***

**Wymagania: dowolny PC**

Hmmm... planszowa gra... diabelska. Ale chodzi o wykańczanie demonów, proszę obrońców moralności :). Zajmuje jakieś śmieszne ilości miejsca na HDD. Jeśli nie wiesz o co chodzi w tej grze, odszukaj help w prawym dolnym rogu planszy gry [tj. suwaj myszką aż się podświetli]. W sumie jest dużo bardziej skomplikowana niż na to wygląda... i fajnie się gra.

## Cubemaster 2K

**Wymagania: dowolny PC**

Po prostu Tetris - na 1 MB na HDD.

## Comic Kicker Euro2000 v1.0

***Wihlborg Entertainment***

**Wymagania: Pentium, 16 MB Ram, Win 95/98**

Euro 2000 z przymrużeniem oka. Jeśli lubisz skandynawskie poczucie humoru i poświęcisz 4 MB na HDD... :)

## 5 Star Mahjongg

***Quantum Axcess***

**Wymagania: 95/98/NT**

Sympatyczna chińska gra logiczna. Trochę przypomina domino. Ładna oprawa muzyczna [orientalne klimaty]. I tylko 3 MB.

I N D E K S


- 5 Star Mahjongg
- Comic Kicker Euro2000
- Crazy Drake
- Crime Cities
- Cubemaster 2K
- Deus Ex
- Diabolika
- Dweebs
- Gubble Buggy Racer
- Hunt for the Red Baron
- i.b.Spider
- MDK 2
- Motocross Madness 2
- Skout
- StarLancer
- Terminus
- The Rage
- Troy 2000


## Troy 2000

***JJ Soft***

**Wymagania: PC, 16 MB Ram, Win95/98**

Hm... naprawdę fajna platformówka w dobrym starym stylu, ale z grafiką na odpowiednim poziomie.
Sterujemy małym smokiem w kolejnych lokacjach magicznej wieży. Musimy zbierać złoto i unikać kontaktu z jego strażnikami. Całość zajmuje 4 MB. Sympatyczne!

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
CTRL - skok
Shift - ziejemy [ale co to jest? Jajko?]

## Crazy Drake

***EGames***

**Wymagania: Pentium, 16 MB Ram, Win 95/98**

Zabawna platformówka z kaczką-supermenem w roli głównej. Niezła muzyka - grafika też, szkoda tylko, że nie można zwiększyć rozdzielczości. Demo oferuje 1 level i zajmuje 12 MB na HDD.

Klawiszologia:

| | |
|---|---|
| Kursory lewo/prawo | - poruszanie się |
| Kursor góra | - rozglądanie się |
| Kursor dół | - kucanie |
| Alt | - skok |
| CTRL | - ognia |
| Spacja | - broń |
| F1 | - help |
| F2 | - save |
| F3 | - load |
| Tab | - użyj bomby [jak masz] |
| F12 | - okno/pełny ekran |
| P | - pauza |

## PROBLEMY Z FALLOUT 2?

**Fallout 2. Achtung, wnimajnie, uwaga!**

Ten patch, który znajduje się na CD [w osobnym katalogu], nie za bardzo jest zgodny z dołączoną wersją F2! :( [Jak się okazuje, jest to patch nie do tej wersji!!!]. Ale bez paniki - w Tawernie RPG, zamieszczonej w tym samym numerze co Fallout 2, znajdziecie właściwy patch. [Zrobił się mały dym i patche poszły na odwrót - w głównym katalogu ten, co miał być w Tawernie i vice versa]. I jeszcze jedna uwaga: patchujcie grę PRZED rozpoczęciem gry. Bo jeśli zaczniecie grać, a potem dopiero spatchujecie, to możecie pożegnać się z wcześniejszymi save'ami. :(. Aha - jeśli mimo wszystko "udało się" Wam upatchować grę pierwszym z patchów, to może się zdarzyć, że... komputer nie będzie widział CDka w napędzie. Lecz bez strachu - ponowna instalka [albo bez patcha - albo z właściwym patchem] rozwiązuje ten problem. Jeszcze raz sorki za całe zamieszanie.

## UŻYTKI

- **SMS Express** - polski program do wysyłania SMSów.
- **WinAmp 2.64** - najnowsza wersja doskonałego playera. Nie uświadomionych oświecam, że to pełna wersja programu.
- **CuteRip** - przerabia audiotracki z CD na MP3. Tyle że wersja demo łapie max. 6 pierwszych tracków z płyty.
- **Nero Burning ROM** - tu się wprawdzie można kłócić - ale moim zdaniem jest to jeden z najlepszych programów do nagrywania swoich danych na CD. Potęga! Nawet w wersji demo budzi uznanie...
- **CD Madness** - ogólnie uprzyjemnia pracę z CD-Romami.
- **CD Boot** - rozpakuj to na dyskietkę - i masz porządną dyskietkę startową [z formatowaniem dysków, obsługą CD-Romu itd]. Nieodzowna przy reinstalce systemu!
- **CD-Quick Cache** - poprawia wydajność CD-Romu
- **Easy Cleaner 1.7f** - pomaga robić porządki na HDD. Można ustawić polską wersję językową. Przydatny drobiazg! Pełna wersja [Freeware]
- **PowerPlay v1.50** - darmowy audioplayer, pełna wersja [freeware]
- **StartupManager** - Program do edycji startupa [autostartu] w Win95/98/NT. Wersja freeware.
- **Kenjin** - dość oryginalna internetowa wyszukiwarka; radzę się zapoznać z nią bliżej.
- **Clean System Directory** - jeszcze jedno "coś" do czyszczenia HDD z rozmaitych śmieci.
- **Xara 3D v 1.0** - PEŁNA WERSJA - program do tworzenia trójwymiarowych tekstów
- **Xara 3D v 4.0** - [trial 15-dniowy] - program do tworzenia trójwymiarowych tekstów

## EXTRAS

- **Framzeta #7** - znakomite internetowe czasopismo poświęcone s.f./fantasy [po polsku!]
- **Bonus 1** - ikony, screen savery, zabawne i pożyteczne programiki, skiny do WinAmpa, muzyczki, tapety itp.
- **Bonus 2** - tipsy, trainery, polskie solucje, dodatkowe levele do gier, save'y itd., itp.
- **Tawerna RPG** - kącik dla fanów gier RPG
- **Action Mag** - dla fanów AR i nie mających archiwalnych numerów CDA
- **FPP Zone** - kącik fanów gier FPP
- **RTS Area** - kącik fanów RTSów
- **C++** - przykłady do kursu C++ z tego CDA
- **Scena komputerowa** - stuff z Mekki i twórczość czytelników CDA.
- **Pomocna Dłoń** - anonse czytelników.

# Crime Cities

Ponad dwadzieścia śmiercionośnych broni. Od broni energetycznych poprzez konwencjonalną do rakiet oraz broni masowego rażenia. Zróżnicowane silniki, wielopoziomowe osłony i inne dodatki. Kilkanaście zmiennych parametrów opisujących możliwości pojazdów. Kilkadziesiąt charakterystycznych postaci.

Przyjaźń, nienawiść, zaufanie i zdrada. Pasjonująca opowieść o dramatycznej walce jednostki z systemem. Trzy całkowicie odmienne, tętniące życiem miasta, o przeciętnej powierzchni 30 $km^2$ z budynkami o wyskości przekraczającej 3 km. Miasta pełne przemocy i seksu, w których nie ma miejsca na słabość i niezdecydowanie. Niezwykle przebiegłe i groźne AI, zarówno sprzymierzone jak i wrogie w stosunku do gracza. Jednostki patrolowe Starpolu zawsze gotowe by pomagać i chronić obywateli Pandemii.

Pełna obsługa Forceedbacka, efekty strzałów, kolizje i co każdy pilot ceni najbardziej, delikatne wibracje silnika grawitacyjnego. Zapierające dech w piersiach efekty specjalne. Eksplozje, płomienie i rykoszety. Dym, mgła i dynamiczne światła. Nieprzewidywalna pogoda. Porywający multiplayer, przez Internet oraz sieć LAN. Ponad sto typów pojazdów. Pełen przekrój przemysłu motoryzacyjnego Federacji. Pojazdy „komercyjne" Starpol, Służby Miejskie i pojazdy militarne.

Klimatyczna muzyka, znakomite efekty dźwiękowe i system komunikacji głosowej. Trzy widoki: FPP(HUD), TPP i kokpit. Ponad osiemdziesiąt zróżnicowanych, wciągających misji. Pościg, polowania, misje ochrony i ratunku. Precyzyjnie zaplanowane akcje i żywiołowe bitwy.

cena: **99** zł

techland
software publisher

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:**
**tel. (062) 73 72 739**
**www.techland.com.pl**
**e-mail sprzedaz@techland.com**

Pełna wersja

# Xara3D

***Z pomocą pełnej wersji programu Xara 3D do swoich stron dodasz szybko i łatwo trójwymiarowy tekst z efektami .***

W przeciwieństwie do wielozadaniowych kombajnów graficzych wymagających mnóstwa czasu, aby je dokładnie poznać, Xara służy do jednej tylko rzeczy - tworzenia trójwymiarowych tekstów. Zaletą posiadania programu stworzonego tylko do tego celu jest przede wszystkim łatwość obsługi i niewielka ilość czasu wymagana do nauki. Uruchamiasz program, wpisujesz swój tekst, wybierasz efekty i decydujesz, czy wynikiem pracy programu ma być statyczny czy obracający się tekst (który możesz zapisać jako animowanego gifa lub plik AVI). To proste...

Xara 3D jest również niesamowicie szybka, renderuje obrazy równocześnie ze zmianami jakie do nich wprowadzasz. Twojej kontroli podlega tekst, krój czcionki, głębokość efektu 3D (czyli wysokość liter), typ tekstu i oświetlenie. Kilka kliknięć i ruchów myszą wystarczy, aby ustawić tekst w odpowiednim miejscu, obrócić go czy zmienić rozmiar.

Po zainstalowaniu Xary pojawi się nowa ikonka w menu startowym Windows, klikając na nią uruchamiasz program. Po wystartowaniu aplikacji wpisz tekst i wybierz czcionkę (klawisz skrótu T) a następnie ustal parametry od których zależy efekt trójwymiarowości (wysokość i rodzaj tłoczenia) klawiszami B i E. Na koniec przeciągnij tekst w wymagane miejsce, zmniejsz rozmiary okna, aby tekst był odpowiedniej wielkości oraz obróć go w dowolny sposób.

Wciskając klawisz E i klikając na obszarze wyboru kolorów w oknie 'Extrude' możesz zmieniać kolor tekstu, na który dodatkowo wpływają trzy rozjaśniające go światła. Jeśli chcesz, możesz również zmienić sposób w jaki powierzchnia tekstu odbija światło (może być błyszcząca lub matowa). Xara 3D pozwala również na użycie trzech źródeł światła do oświetlania tekstu. Ich parametry możesz zmienić klikając na przycisku z ikoną żarówki. Akcja taka spowoduje wyświetlenie w oknie edycji trzech świateł, które możesz w dowolny sposób przesuwać. Aby zmienić kolor światła, kliknij prawym przyciskiem myszy na tło okna, po ukazaniu się menu podręcznego, wybierz jedno ze świateł i ustal jego kolor. Z pomocą tego samego menu możesz zmienić kolor tła oraz tekstu.

Jeśli twój pecet nie należy do najszybszych, możesz przełączyć tryb wyświetlania na 'wireframe' czyli siatkę. Przyspieszy to proces przesuwania i obracania tworzonego tekstu. Tryby wyświetlania przełącza się za pomocą klawiszy [ctrl]+[w].

Na koniec możesz zdecydować, czy tekst ma być animowany czy statyczny. Jeśli zdecydujesz się na animację, wciśnij klawisz A i ustal kilka parametrów animacji. Rozmiar pliku wynikowego możesz znacznie zmniejszyć decydując sie na obracanie go o 180 zamiast 360 stopni.

Gdy jesteś już zadowolony ze stworzonego obrazka, możesz zapisać wyniki pracy. Jeśli zechcesz wrócić jeszcze do tworzonego projektu, zapisz go jako plik Xara, aby wykorzystać stworzony obrazek lub animację, użyj opcji 'export' za pomocą której stworzysz plik GIF, BMP, JPEG lub AVI. Dobrym pomysłem jest zapisanie pracy za pomocą obu sposobów dzięki czemu będziesz miał jeden obrazek zdatny do użycia np. na stronie WWW, oraz kopię, do której będziesz mógł wprowadzić poprawki, jeśli nie spodoba ci się efekt końcowy. Obydwie opcje znajdziesz w menu 'file'.

Gotowy do rozpoczęcia pracy z Xara 3D? Zainstaluj program, uruchom i wpisz kilka słów. Następnie dodaj oświelenie i zapisz pracę - to takie proste. Jeśli będziesz potrzebował pomocy, w dowolnym momencie możesz skorzystać z przystępnych plików pomocy.

## Tworzenie napisu

**1** Pierwszą rzeczą którą powinieneś zrobić po uruchomieniu programu, jest pozbycie sie domyślnego tekstu i zastąpienie go swoim. Wciśnij przycisk T, wpisz jakiś tekst, wybierz czcionkę dla niego i kliknij OK.

**2** Gdy wpisałeś już własny tekst, możesz użyć kursora do przesuwania i obracania tekstu w oknie programu. Po osiągnięciu zadowalającego cię wyniku zajmij się kolorami tworzonego obrazka.

**3** Kliknij prawym przyciskiem myszy na tle okna aby zmienić kolory świateł, kolor tła oraz jego teksturę. Kolor tła powinien być taki sam, jak używany na stronie na której umieścisz napis.

**4** Po kliknięciu na ikonę z żarówką, zobaczysz trzy strzałki obrazujące położenie i kolor źródeł światła oświetlających twój tekst. Możesz obracać je w dowolny sposób tak długo, aż będziesz zadowolony z efektu. Zauważ, że niezależnie od położenia, źródła światła skierowane są na tekst.

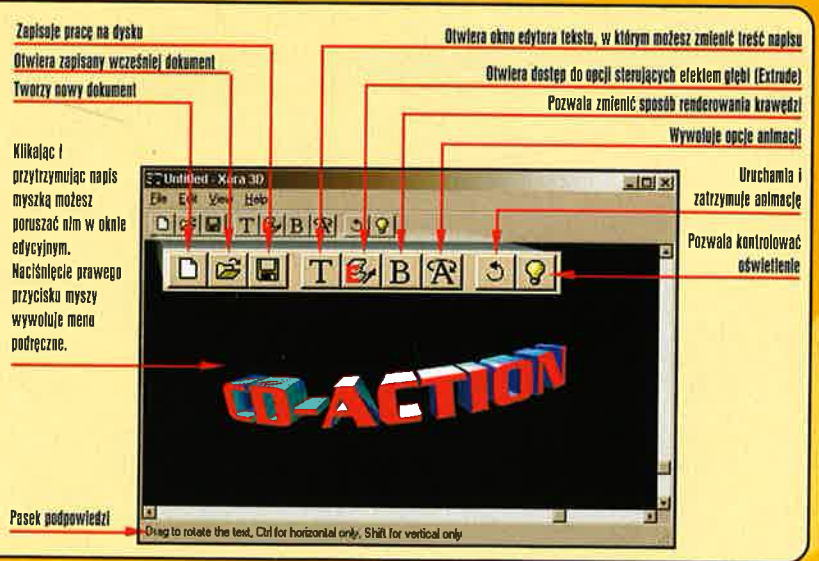
**5** Używając przycisków B i E możesz ustalić wysokość tworzonego tekstu a także rodzaj i głębokość efektu 3D. Uważaj jednak aby nie przesadzić z poziomem efektów gdyż tekst może stać się nieczytelny.

**6** Gdy będziesz zadowolony ze stworzonego obrazka użyj funkcji 'export' aby zapisać go w wybranym formacie. Następnie możesz stworzony przestrzenny napis dodać do swojej strony WWW, a efekt końcowy sprawdzić w przeglądarce.

więcej informacji na str. 140

## Interfejs Xara 3D

**Zapoznanie się z interfejsem i rozpoczęcie pracy z Xarą nie zabiera wiele czasu. Po prostu wpisz jakiś tekst i sprawdź jego wygląd po zastosowaniu dostępnych w Xarze efektów, jeżeli rezultat nie będzie zadowalajacy - zamknij okno i zacznij od nowa.**




oferta dla czytelników CD-Action

## UPGRADE do wersji 4

Xara 3D 1.0 jest jednym z najprostszych i najszybszych sposobów na stworzenie świetnie wyglądającego trójwymiarowego, animowanego tekstu na twoją stronę WWW. Jednak jeszcze bardziej oszałamiające efekty osiągniesz korzystając z 15 dniowej wersji próbnej programu Xara 3D 4.0 którą znajdziesz na naszym CD. Jeśli spodobają ci się możliwości wersji 4.0, możesz zaktualizować wersję 1.0 do 4.0 korzystając z naszej specjalnej oferty. Płacąc 29$ otrzymasz specjalny klucz za pomocą którego odblokujesz wersję próbną i otrzymasz płytę CD zawierającą pełną wersję programu, film szkoleniowy, przykładowe grafiki, ponad 850 tekstur i 50 czcionek TrueType, wygaszacz ekranu i wiele innych. Zakupu najnowszej wersji dokonasz na stronie producenta:
**http://www.xara.com/xara3d/ordering.html**

Oto kilka nowych możliwości wersji 4.0:

- wieloliniowy tekst
- tekstury w formie map bitowych
- wielopoziomowe undo
- większa kontrola nad kierunkiem i szybkością animacji
- nowe rodzaje animacji
- miękkie cienie
- importowanie dwuwymiarowych kształtów
- większa kontrola nad rozmiarem obrazka
- precyzyjne pozycjonowanie tekstu
- szybsze odświeżanie ekranu
- obracające się światła
- obsługa formatu PNG
- możliwość użycia fontów True Type

**NOWA, DOSKONAŁA GRA RPG TWÓRCÓW NIEZAPOMNIANYCH PRZEBOJÓW: BALDUR'S GATE, TORMENT I SERII FALLOUT.**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

FORGOTTEN REALMS

# ICEWIND DALE

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms), gdzie czekają na Ciebie nowe przygody i nowe wyzwania. Tym razem czeka Cię wyprawa na mroźną i zlodowaciałą północ...

Icewind Dale to niezwykła wyprawa w świat smoków, magii i miecza oraz niesamowitych zjawisk. Fascynująca przygoda rozpoczyna się na wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate, a jej akcja rozgrywa się na północ od legendarnego miasta Baldur's Gate w zlodowaciałym rejonie Icewind Dale. Będziesz się przedzierał przez gąszcz potężnych wrogów w ogromnych miastach, świątyniach, głębokich lochach, podziemnych jaskiniach, przerażających więzieniach, prastarych ruinach i w wielu innych lokacjach. Tym razem w jeszcze większym stopniu Twój los będzie zależał od doskonałych umiejętności walki. Przy pomocy magii i wiernych przyjaciół (Twoja drużyna może się składać z 6 osób) stawisz czoła nawet najbardziej niebezpiecznym potworom takim jak ogromne cyklopy czy potężne orogi.

Czy jesteś gotowy podjąć to wyzwanie?

- Walki w czasie rzeczywistym oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 70 przeróżnych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Możliwość modyfikacji właściwości bohaterów.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Fantastyczna podróż przez zapierające dech w piersiach malownicze tereny krainy Icewind Dale.
- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowane scenariusze single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży na początku września.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay

BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons&Dragons

OFFICIAL Licensed Product

*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Icewind Dale: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp.Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D logo, TSR i TSR logo są znakami hnadlowymi TSR, Inc., część Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Fallout 2, Planescape Torment, Baldurs Gate, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp.Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive.

# Sequel to the RPG of the Year

**Fallout 2 is the sequel to the critically acclaimed game that took RPG'ing out of the dungeons and into a dynamic, apocalyptic retro-future.**

It's been 80 long years since your ancestor trod across the wastelands. As you search for the Garden of Eden Creation Kit to save your primitive village, your path is strewn with crippling radiation, megalomaniac mutants, and a relentless stream of lies, deceit and treachery. You begin to wonder if anyone really stands to gain anything from this brave new world.

Mastering your character's skills and traits for survival, Fallout 2 will challenge you to endure in a post-nuclear world whose future withers with every passing moment...

**WE ARE FAMILY**
Not everyone that joins you looks like you. Super-mutants, robo-dogs and ghouls may join your adventure, or why not do-it-yourself by implanting a brain into that shiny new robot body.

**SHARE THE WEALTH**
If you want to, you can upgrade any traveling companions with more dangerous weapons, tougher armor, or even teach them new skills and abilities. Of course, you'd better make sure they're on your side.

**SEX & ROMANCE AFTER THE BOMB**
Fall in love, get married, and then pimp your spouse for a little extra chump-change. Hey, it's a dark and dangerous world.

Interplay Productions
16815 Von Karman Ave. Irvine, CA 92606
(949) 553-6678 • www.interplay.com

MN-C95-861-1
MATURE
ANIMATED BLOOD AND GORE

FALLOUT 2: A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME © 1998 Interplay Productions. All rights reserved. Fallout, Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios, the Black Isle Studios logo, and "By Gamers, For Gamers" are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Windows95, Windows98, and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

Zajrzyj na stronę 184 po więcej informacji

W Kubie CD-Action kupisz komputer taniej niż na giełdzie

**Nadchodzi gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku w cenie 79 złotych!**

# INVICTUS
## W CIENIU OLIMPU

**W sprzedaży od 2 sierpnia!**

DOBRA CENA • DOBRA CENA • **79** ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • **PL**

## Pokonaj przerażające bestie i potwory w niesamowitych bitwach w świecie greckiej mitologii!

Zakończyła się Wojna Trojańska. Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, których dokonał Odyseusz w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko łut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić herosa z każdego śmiertelnika. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę złożoną z legendarnych herosów – m.in. Herkulesa, Elektry, Achillesa – i stoczyć krwawe bitwy z najbardziej przerażającymi, mitologicznymi bestiami, udowodnij, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami śmiertelników...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami.
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale sceneria - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za wysokiej jakości grę na 2 płytach CD!

**Czy odważysz się powtórzyć wyczyny Odyseusza i udowodnić Atenie, że jesteś godny jej zaufania?**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

14° East

QUICKSILVER SOFTWARE INC

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay

Invictus: W cieniu Olimpu ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, logo 14 Degrees East, Interplay i logo Interplay są znakami handlowymi Interplay Productions. Quicksilver i logo Quicksilver są znakami handlowymi Quicksilver Software Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd. Wyłączna sublicencja na Polskę CD Projekt.

**Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:** Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

49 PL

79 PL

89 PL

95 PL

99 PL

119 PL

119

119 PL

159 PL

NAJTANIEJ W KRAJU PL

## MEGA HIT – DIABLO II

159

Wśród osób, które do 1 września zamówią grę Diablo II zostanie rozlosowanych 5 zestawów kolekcjonerskich Diablo II. W zestawie znajdziesz: oryginalną firmową koszulkę Diablo II, figurkę Barbarzyńcy (15 cm) oraz pudełko z grą podpisane przez autorów gry z firmy Blizzard.

## NASZA OFERTA

39 PL

39 PL

49 PL

49 PL

49 PL

69

69 PL

69

69 PL

69 PL

69 PL

69

79 PL

79 PL

79 PL

79 PL

79

79 PL

79 PL

89 PL

99 PL

99

99 PL

99

99

119

159

159 PL

**FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.**

DIABLO

BARBARIAN

UNRAVEIER

## JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

**Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 36-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!**

**CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS**

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Na terenie Warszawy przesyłki dostarczamy w ciągu 48 godzin.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

## KARCIANKI

47

**MAGIC THE GATHERING**

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

**DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING MERCADIAN MASQUES**

W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

**15 kart - cena 19 zł**
**75 kart - cena 47 zł**

**DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING TEMPEST**

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 60 kart.

**60 kart - cena 47 zł**

19

**NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING PROPHESY**

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

23

**PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA**

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.

49

Pokemon World

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

# wirtualny świat

**Tel. (0-22) 519 69 69,**
**fax : 519 69 70, www.wirtualny.com.pl**

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8$^{00}$ - 18$^{00}$

## ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

### Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

99 PL

+ gra KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA o wartości 69 złotych

GRATIS

**ICEWIND DALE PL**

Icewind Dale to kolejna niezwykła gra twórców „Baldur's Gate" i „Planescape: Torment". Fascynująca wyprawa w świat magii i miecza, smoków oraz niesamowitych zjawisk. To gra, która powstała na podstawie powieści zatytułowanej „Trylogia Doliny Lodowego Wichru". Fascynująca przygoda, której akcja osadzona została w roku 1281 wprost oszołomi Cię możliwościami eksploracji ogromnych miast, świątyń, głębokich lochów, podziemnych jaskiń, przerażających więzień, prastarych ruin i wielu innych lokacji. Przy pomocy magii i wiernych przyjaciół (Twoja drużyna może się składać z 6 osób) stawisz czoła najbardziej niebezpiecznym potworom. Czy jesteś gotowy podjąć to wyzwanie?

**Zamawiając przed premierą otrzymasz:** Pełną wersję gry „Kroniki Czarnego Księżyca" o wartości 69 złotych.

**PREMIERA: WRZESIEŃ 2000**

159 PL

+ gra TZAR o wartości 69 złotych

GRATIS

**BALDUR'S GATE II PL**

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

**Zamawiając przed premierą otrzymasz:**
starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar".

**UWAGA!**
**Dodatkowo wśród osób, które zamówią u nas Baldur's Gate II rozlosujemy 2 wspaniałe komputery multimedialne.**

**PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000**

NAJTANIEJ W KRAJU! PL

**GRAND PRIX 3 PL**

Kolejna część znakomitego symulatora wyścigów Formuły 1. W grze odnajdziesz wszystkie aktualne tory wyścigowe, stajnie wyścigowe oraz ich kierowców.

**Zamawiając przed premierą** weźmiesz udział w losowaniu kierownicy do PC

**PREMIERA: WRZESIEŃ 2000**

NAJTANIEJ W KRAJU! PL

**THE LONGEST JOURNEY**

„Miłośnik gier przygodowych z pewnością się ze mną zgodzi, że otrzymujemy produkt, przed którym rzec należy „Chapeaux bas, monsieur!" (tłum. czapki z głów Panowie). Gra jest bowiem ucieleśnieniem snu o grze przygodowej w stanym, dobrym stylu." CD Action Ocena: 10/10

**Zamawiając przed premierą** na pewno nie pożałujesz. Szczegóły już wkrótce.

**PREMIERA: WRZESIEŃ 2000**

NAJTANIEJ W KRAJU! PL

**THE SETTLERS IV PL**

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

**Zamawiając przed premierą** na pewno nie pożałujesz. Szczegóły już wkrótce.

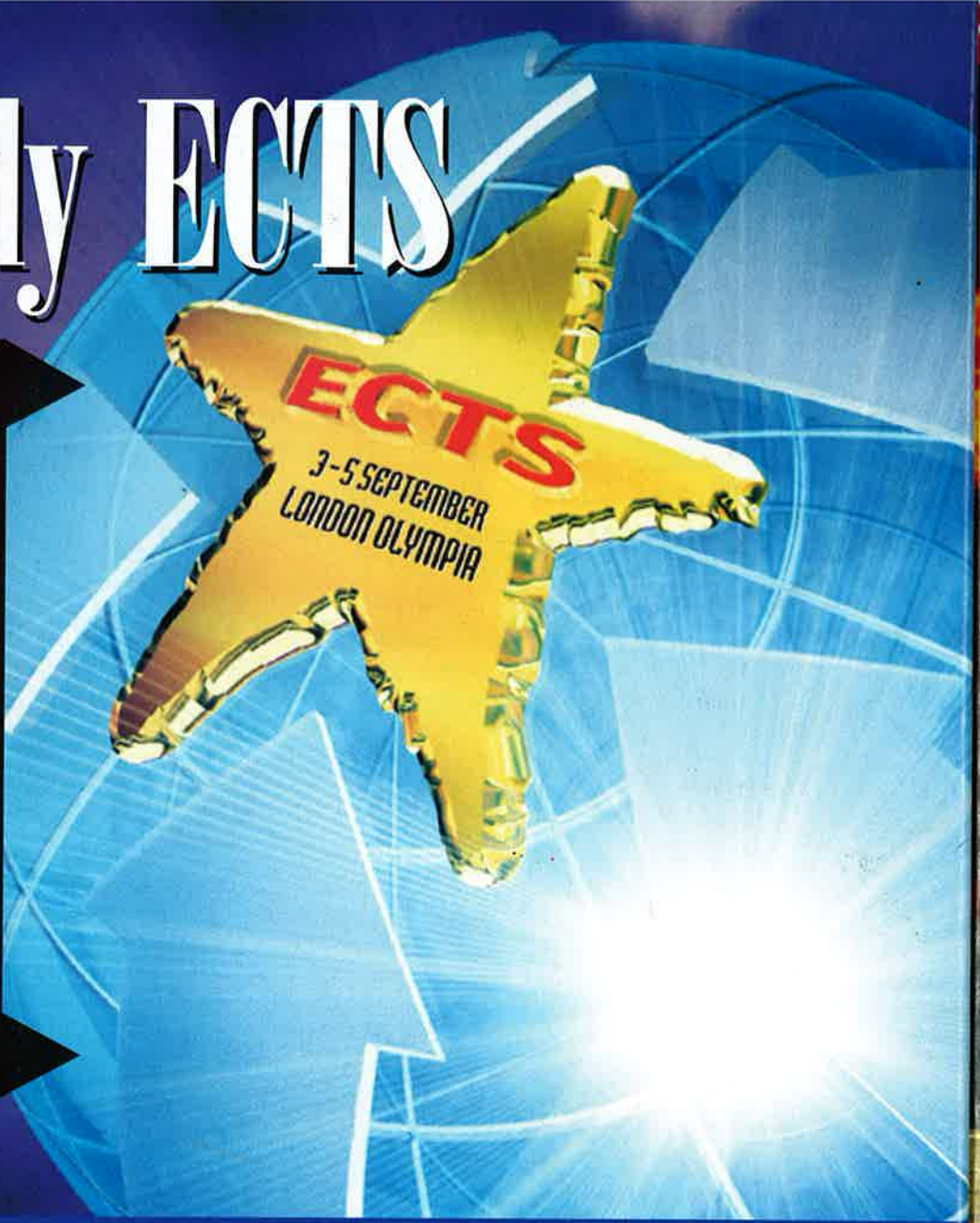
**PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000**

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

**PRZEZ INTERNET NAJTANIEJ W KRAJU! SPRAWDŹ NAS!**

**WWW.WIRTUALNY.COM.PL**

# Nagrody ECTS




Nagrody ECTS to najwyższe wyróżnienia przyznawane przez międzynarodowe jury podczas Targów Komputerowych w Londynie dla gier, dystrybutorów oraz dla najciekawszego sprzętu związanego z grami. W tym roku, kolejny już raz, Europę Wschodnią w jury reprezentuje czasopismo CD-Action. Poniżej znajduje się lista gier, na które gracze sami mogą oddać głosy. Gra, która zwycięży, otrzyma nagrodę z rąk redaktorów CDA.

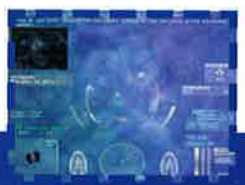
Zapraszamy do głosowania. Prosimy wybrać ulubioną grę, zapisać jej tytuł na karcie pocztowej, podać swój adres i wysłać do redakcji CDA.

Mamy 10 gier komputerowych do wylosowania dla 10 pierwszych czytelników, którzy przyślą do nas swoje typy.

Przypominamy, że Targi ECTS odbywają się od 3-go do 5-go września (musimy znać wyróżnioną grę dwa tygodnie przed targami), więc termin nadsyłania głosów nie może przekroczyć 15-go sierpnia. Oficjalne wyniki opublikujemy w numerze listopadowym.

☐ Age of Empires 2

☐ Diablo2



☐ Freespace2

☐ NFSPorsche

☐ Nhl2000

☐ Planescape Torment

☐ Quake 3

☐ Sims

☐ System Shock 2

☐ Ultima IX

☐ Unreal Tournament

☐ Vampire

Imię i Nazwisko

Adres

PRZEŻYJ DRAMATYCZNĄ PRZYGODĘ W POMPEJACH TUŻ PRZED WIELKĄ ZAGŁADĄ!

# POMPEI

Adrian Blake prowadzi życie, o jakim wielu mogłoby tylko marzyć. Jest znakomitym sportowcem, podróżnikiem oraz znanym i cenionym geologiem. Adrian poświęcił życie swoim dwóm wielkim pasjom: żonie Sofii oraz podróżom w najbardziej egzotyczne miejsca.
Po powrocie z jednej z wypraw z przerażeniem stwierdza, że jego żona... znikła! Blake podejrzewając działanie sił ponadnaturalnych przegląda stare manuskrypty, mając nadzieję, że właśnie tam trafi na rozwiązanie zagadki. Po przewertowaniu opasłych tomów, dowiaduje się, że aby spowodować powrót Sofii musi ocalić jej uosobienie żyjące w innych czasach oraz miejscu. Po wypowiedzeniu zaklęcia bogini Isztar, Blake przenosi się do Pompejów, do roku 79. Jest 20 sierpnia - 4 dni przed wybuchem Wezuwiusza... W kompletnie obcym mieście odnajduje w końcu Sofię, jednak ta... zupełnie nie pamięta go! Adrian stał się dla swojej żony całkowicie obcą osobą! Blake wpadł w naprawdę duże tarapaty - będzie musiał zdobyć serce Sofii i nakłonić ją do opuszczenia Pompejów, zanim wulkan zniszczy miasto w morzu ognia i popiołów...

- Niesamowity klimat, nieuchronnie nadciągającej apokalipsy - olbrzymiej erupcji Wezuwiusza, która kompletnie zniszczyła Pompeje.
- Rewelacyjny, nieliniowy scenariusz, pełen momentów grozy, humoru oraz nieoczekiwanych zwrotów akcji.
- Oszałamiająca, trójwymiarowa rekonstrukcja Pompejów sprzed wybuchu wulkanu, powstała przy udziale ekspertów z dziedziny historii oraz grafiki komputerowej
- Fotograficznej jakości grafika stworzona za pomocą najnowszej technologii CINview zapewnia swobodne poruszanie się oraz rotację pola widzenia o 360 stopni
- Profesjonalna polska wersja językowa, w której udział wzięli Jan Kobuszewski, Wiesław Gołas oraz Jan Piechocinski
- Rewelacyjnie niska cena, za wspaniałą grę przygodową mieszczącą się na 2 płytach CD - tylko 79 PLN!!!

2000 Réunion des Musées Nationaux • Cryo Interactive Entertainment • produkcja Arxel Tribe • Wszelkie prawa zastrzeżone.

Réunion des Musées Nationaux

arxel tribe

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

cryo INTERACTIVE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

## Zupełnie Nowe!

### • SQUAD LEADER

Ojjj, bardzo czekamy w redakcji na tę grę, rodem z Avalon Hill. Już się robią zapisy na recenzenta tego tytułu. No ale jak skrzyżujecie ideę UFO i Laser Squad z realiami II wojny światowej, to wychodzi gra, która naprawdę może ruszyć wszystkich lubiących turowe symulacje pola walki. A oto garść informacji: grafa w rzucie izometrycznym. Tutorial. 3 duże kampanie (Normandia, Arnhem, Ardeny), misje solowe, edytor + możliwość wprowadzania w misje elementów przypadkowości, 300 możliwych żołnierzy do wyboru, full broni, sprzętu itd. Ech, ślina cieknie, cieknie...



### • LETNI TOP 10

Oto co najlepiej się sprzedawało wczesnym latem tego roku:

1. Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition
2. The Sims
3. Vampire: The Masquerade
4. Roller Coaster Tycoon
5. Vampire: Collector's Edition
6. Age of Empires II: Age Of Kings
7. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
8. Sim City 3000 Unlimited
9. Starcraft
10. EverQuest: Ruins Of Kunark

A tu dla porównania ta sama lista, ale sprzed 5 laty... Jak ten czas leci...

1. Myst
2. Doom II
3. Star Wars: Dark Forces
4. Heretic Shareware
5. Ultimate Doom Thy Flesh
6. Flight Simulator
7. Sim City 2000 Collection
8. Sierra Sports: NASCAR I
9. Mechwarrior II
10. Sim City 2000

### • ERRATA!

Jak się okazuje, ostatecznie dystrybutorem gry The Longuest Journey będzie firma CD Projekt, a nie IM Group. Sorry.

### • DUKE NA POLOWANIU

Nowa gra, opowiadająca o przygodach naszego Księcia, będzie nazywała się Duke Nukem: Endangered Species Hunter. Z samej nazwy możemy wywnioskować, że będziemy na coś polowali. Jednak tym razem nie będą to żadne mutanty dr Prootona, ale... zwierzęta (!). DN: ES ma być bowiem symulatorem polowania na zwierzęta. George Broussard zapowiada, że: "Technicznie będzie to gra FPP, ale bez takich bajerów, jak odkrywanie poziomów miast, czy rozwiązywanie zagadek". Akcja gry ma rozgrywać się w bardzo egzotycznych miejscach, jak np. lasy tropikalne. Scott Miller (dyrektor 3D-Realms) mówi, że chcą wydać naprawdę dobry symulator polowania których jest ostatnio bardzo mało, a jeżeli już są to bardzo słabej jakości. Zdania na temat tej gry są bardzo podzielone, jedni uważają, że firma

***Commandos 2 nie jest zwykłym RTS'em. Bezapelacyjnie jest to hybryda RTS'a i RPG. Możecie mi nie wierzyć, ale naprawdę tak jest. W grze nie budujemy baz, nie gromadzimy surowców, ani oddziałów by później w ciągu paru minut zmieść bazę wroga. To dzięki temu Commandos stwarza ten niezwykły klimat, który potrafi wciągnąć na wiele długich wieczorów.***

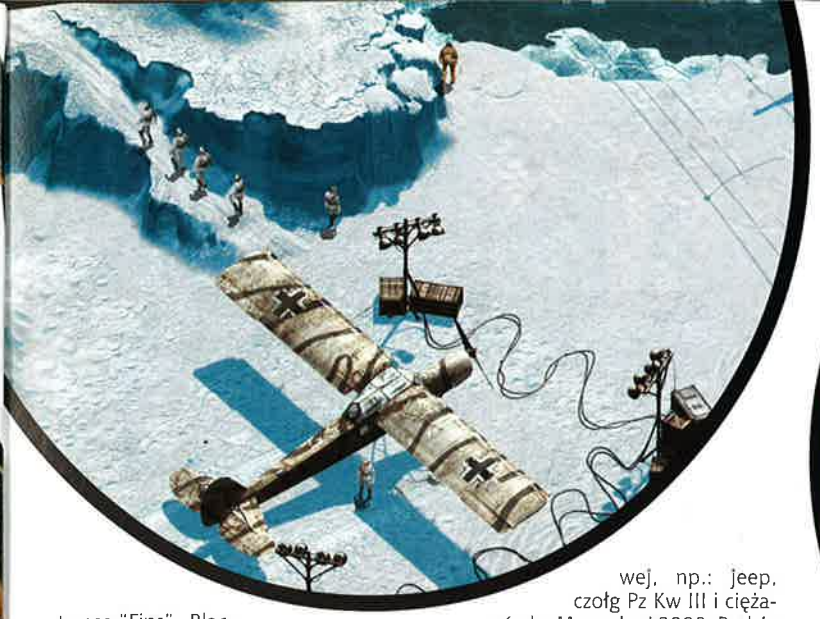
## Couek zwany Wandą (tzn. Kolkiem :P)

Commandos 2 będzie zawierał w przybliżeniu 12 misji w trybie singleplayer. Misje będą jeszcze trudniejsze niż w poprzedniej części gry, a obszar zabawy straszliwie wielki. Dzięki poprawione sztucznej inteligencji wroga. Teraz nie będzie tak łatwo. Nasi wrogowie nie będą spontanicznie wchodzić pod nasz ostrzał jak to było w starszej części. Oddziały wroga będą też inaczej reagować, gdy wyczują naszą obecność. Programiści z Pyro Studios zapewniają 60-70 godzin dobrej zabawy w pocie czoła. Oprócz walki w północnej Europie, od czasu do czasu gracz będzie odwiedzał inne teatry II wojny. Będzie można wziąć udział w bitwach w Chinach i w regionach Pacyfiku dookoła Japonii. Misje będą różnorodne poczynając od zniszczenia bazy wroga, poprzez uratowanie więźnia, a skończywszy na obronie osady od najazdu wroga.

Jak dotychczas wszystkie misje były opierane na faktach historycznych. Tym razem będziemy mogli brać udział w misjach, które są filmowymi adaptacjami historii. Można tu chociażby nadmienić możliwość wysadzenia mostu na rzece Kwai! Wszystkie misje dostępne dla pojedynczego gracza, będą dostępne także dla trybu Multiplayer. Dziwi mnie jedno. Mianowicie dlaczego programiści nie wprowadzili dublerów dla naszych bohaterów? Jest to bynajmniej bezsensowne. Znów będziemy musieli przechodzić misję z nie draśniętymi komandosami (czytaj zabitymi :)).

### NOWE POSTACIE

Oprócz dobrze nam znanych weteranów: Jegry "Tiny" McHale (Zielony Beret), Sid "Tread" Perkins (kierowca),



James "Fins" Blackwood (nurek), Thomas "Inferno" Hancock (saper), Sir Francis T. "Duke" Woolridge (snajper) i Rene "Spooky" Duchamp (szpieg) dojdą trzy nowe postacie. Będą to: Paul "Lupin" Toledo, Natasha (oboje będą złodziejami) i... pies!!! Ich zdolności niestety nie są do końca znane. Podobnie jak stopień wojskowy psa :))).

## NOWOŚCI

Nasi podopieczni zostaną obdarzenie kilkoma nowymi zdolnościami m.in. rzucanie nożem. Oprócz tego komandosi będą mogli wchodzić do budynków, zerkać, wyskakiwać przez okno, wspinać się na balkony etc. Oprócz tego złodziej Lupin będzie wyposażony w wytrychi i możliwość skradania się, a pies będzie robił za środek transportu/łączności pomiędzy naszymi ludźmi [czyżby inspiracja Szarikiem, dźwigającym na swych barkach pompę paliwową do Rudego?]. Ciekawym rozwiązaniem będzie możliwość wymiany przedmiotami pomiędzy naszymi "wojownikami". Dzięki temu przedmioty które ukradnie złodziej będzie mógł dać człowiekowi, któremu one się bardziej przydadzą. Nawet szpieg będzie mógł ukraść mundur wroga!

W grze ma znaleźć się o wiele więcej pojazdów. Teraz będzie można prowadzić przeróżne łaziki, cysterny, łódki, kutry i wiele innych ciężkich pojazdów. Wszystkie pojazdy są odwzorowane na modelach z II Wojny Światowej, np.: jeep, czołg Pz Kw III i ciężarówka Mercedes L3000. Będzie też można polatać samolotem, ale niestety tylko podczas ucieczki. Prowadzenie pojazdów ma być bardziej realistyczne. Programiści chcą uwzględnić wszelkie prawa fizyki (już wyobrażam sobie mojego "Panzera" taranującego bazę wroga :)).

## GRAFIKA

Grafika w grze ma być mocną strona gry (co dobrze widać na screenach). Engine gry będzie obsługiwał trzy rozdzielczości: 640X480, 800X600, i 1024X768). Przy najwyższej rozdzielczości grafika ma wyglądać naprawdę soczyście, ale za pozostałe autorzy nie odpowiadają :). Akcja prowadzona jest z widoku izometrycznego jak w pierwszej części gry. Dzięki możliwości dowolnego obracania kamery o 90 stopni, będziemy mogli lepiej planować ataki i nie wpadniemy w niechciane kłopoty. Ręcznie malowana sceneria wygląda przepięknie. Wszystko oddaje bardzo duże uczucie realizmu. Większość lokacji wygląda do złudzenia jak prawdziwe. Zresztą cały image gry oddają nam przedstawione screeny... Pozostaje tylko przyglądać się temu co stworzyli graficy i ocierać się z cieknącej śliny.

## PODSUMOWANIE

Poprzednia część Commandos została sprzedana w milionach egzemplarzy na całym świecie! Tym razem zapowiada się jeszcze większy hit. Niestety na to wszystko trzeba będzie poczekać aż do czwartego kwartału roku 2000. Na pewno będzie warto. Zagraniczni dystrybutorzy zrobili co w ich mocy. Pora teraz na polskich wydawców. Mam na myśli pełną lokalizację Commandos 2... No co, pomarzyć nie wolno? □

**Commandos 2**
***Eidos Interactive***

## ...ale Nowe!

chce po prostu zarobić pieniądze wydając grę "jadąc" na opinii Duke Nukem 3D, a inni, że chcą wydać doskonały symulator, ale z tego co znam 3D-Realms to chyba nie zawiedziemy się na DN: ES. Swoją drogą to fajnie by było pobiegać Duke'em za sarenkami ze snajperką :-) Dystrybutorem gry ma być On Deck Interactive. Co do daty premiery to myślę, że znacie odpowiedź: "when it's done" :-).

### • DUKES OF HAZARD

Wyrażaliśmy obawy czy dość pechowi autorzy tej gry (poprzednio robili Trans Am - i nie skończyli) zdołają "dopchać" tę grę do mety. Okazuje się, że byliśmy zbytnimi pesymistami. Lada tydzień gierka będzie w sprzedaży! Przypominamy tylko, że jest to fajna samochodówka, bazująca na popularnym ongiś serialu. W każdym razie mamy 27 misji, 8 pojazdów i misję do wykonania (bo to nie będą tylko wyścigi).

### • METAL GEAR SOLID

To chyba jedna z lepszych gier akcji, jakie powstały na PSX (powiedzmy, że to skrzyżowanie FPP/TPP z symulacją żołnierza). Konwersja tej gry na PC ma ukazać jesienią tego roku - radzę zapamiętać tytuł!

### • ROGUE WARS

Krzyżówka turowej strategii i gry FPP? Czemu nie, nic mnie nie rusza. Ci, którzy pamiętają zamierzchłe czasy Archona (czyli krzyżówki gry planszowej z grą akcji) pewnie się ucieszą, bo robią ją ci sami ludzie. Gierka ma też sugerować, że jej twórcy lubią Dooma, Ureala, Quake i Mortal Kombat. Joj :). W każdym razie są dwie strony konfliktu, akcja dzieje się na obcej planecie, a sama gra ma być adresowana do ludzi, którzy najpierw myślą, a potem strzelają. Premiera jeszcze w tym roku i to przed zimą.

### • MICROSOFT I BUNGIE

Microsoft wchłonął właśnie znaną Wam zapewne firmę Bungie Software.

## Zupełnie Nowe!

**• DOOM 2000?**

Id Software oficjalnie zdementowało uporczywą plotkę, jakby miała powstać nowa wersja tej gry. Mówiąc ściślej nie wygłoszono oficjalnie, że takowego nie ma i nie będzie - a tylko, że pogłoski o takowym są tylko pogłoskami. Więc jakąś tam nadzieję mieć można... Achtung, achtung - ostatnie wieści głoszą, że jednak JAKIŚ Doom będzie!

**• RISING SUN: IMPERIAL STRIKE**

Talonsoft zapowiada dodatek do swej strategii Rising Sun. Pojawi się już na dniach. Zawierać będzie scenariusze 10 udokumentowanych historycznie starć pomiędzy Amerykaninami i Japończykami, a także fikcyjną kampanię, pokazującą przebieg japońskiej inwazji na USA.

**• WŁADCA PIERŚCIENI NA PC**

New Line Cinema nie tylko filmuje tolkienowskiego Władcę Pierścieni (widziałem trailer - szczena zwisła mi na 10 cm!), ale na dodatek planuje wydanie gry bazującej na tej trylogii. Nieoficjalnie mówi się, że pomóc ma im w tym... id Software. Wow! Władca na engine Q3A? :))

**• UBI FORMUŁA 1**

Ubi Soft podpisał umowę z Jacquesem Villeneuve. Facio ten w swoim czasie był mistrzem Formuły 1. Nie muszę więc chyba mówić, jaką grę szykują nam ludzie z tej firmy?

**• ALIEN VS PREDATOR 2**

Teraz już można oficjalnie powiedzieć, że będzie sequel tej gry. Zmajstrują go ludzie z Monolith na podrasowanym engine LithTech.

**• TWÓRCY SP VS. GRY**

Autorzy serialu SP na pytanie, jak podobają się im gry bazujące na tymże serialu, odpowiedzieli dłuższym wykładem, w którym cenzuralne były głównie znaki przestankowe, reszta zaś była ogólnym narzekaniem (mało kulturalnym...) na poziom i klimat tychże gier...

**• KIEDY DNF?**

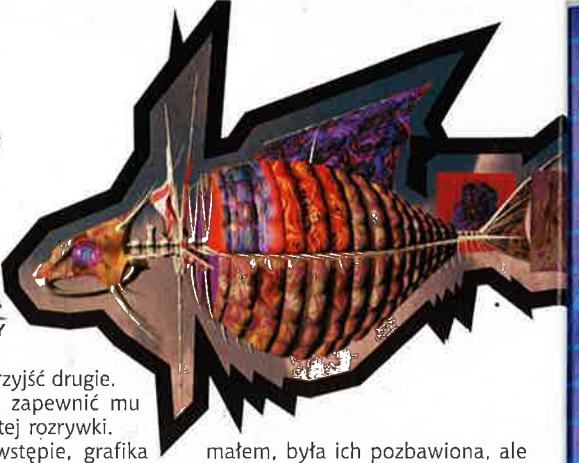
No cóż, za dobrych wieści to nie mam. Znana jest wprawdzie data premiery nowej gry z Księciem w roli głównej... Ale jest to drugi kwartał PRZYSZŁEGO roku. No i nikt nie zagwarantuje, że ten termin będzie dotrzymany. W kulki se lecą, tyle powiem!

**• MAX PAYNE SOLO**

Twórcy tej gorąco oczekiwanej gry FPP nie mają dobrych wieści dla lubiących deathmatche i ogólnie lojenie przez sieć. Autorzy chcą się skupić na trybie single player, więc prawdopodobne jest, że gierka w ogóle nie będzie miała trybu multi!

# SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY



***Bicie światowych rekordów zdarza się niekiedy przypadkiem. Rekord długości rozkroku np. należy do pewnego kolejarza, któremu przy przechodzeniu z wagonu do wagonu na rozjeździe buty ugrzęzły w dwu sąsiednich wagonach. Kiedy uruchomiłem demko gry SHIZM, niewiele brakło, a byłbym pobił rekord świata w długości trwania na bezdechu.***

## El General Magnifico

Akcja gry ma się toczyć w 2083 roku na niedawno odkrytej przez Ziemian planecie Argilus. Znaleziono tam ogromne i tajemnicze budowle, ba! całe miasta, wszystko funkcjonuje bez zarzutu, tylko mieszkańców gdzieś wcięło. Przypomina to nieco historię [nie wyjaśniona po dziś dzień] znalezionego na Atlantyku wraku statku "Mary Celeste". Po kilku tygodniach przepadają na planecie i przestają się odzywać członkowie ekspedycji - i pozostałych na statku orbitalnym dwoje ludzi musi wyjaśnić tajemnicę zaginionej rasy. Gracz będzie miał okazję na przemian wcielać się w rolę obojga - jeśli jedno gdzieś utknie, z pomocą może mu przyjść drugie. Wszystko razem ma zapewnić mu wiele czasu znakomitej rozrywki.

Jak napisałem we wstępie, grafika zrobiła na mnie niemałe wrażenie. Wykreowany przez twórców gry świat jest niemal bajecznie piękny, animacje oszałamiają bogactwem szczegółów i płynnością. Zadziwia wyobraźnia plastyczna grafików - choć z drugiej strony rzecz nie powinna dziwić, bo popisali się już oni niezwykle urokliwą grą REAH. Niewiele mogę rzec o dźwiękach, bo wersja, którą otrzymałem, była ich pozbawiona, ale twórcy zapewniają w materiałach prasowych, że jakością nie będą ustępowały grafice i nie mam podstaw, by im nie wierzyć. Za scenariusz gry odpowiadają T. Kołodziejczyk [polski pisarz fantasy, autor między innymi "Kolorów Sztandarów"] i bliżej nieznany w Polsce Australijczyk, Terry Dowling. Engine gry oparto w zasadzie na programie opracowanym już na użytek REAH, ci więc, którzy mieli okazję pobawić się poprzednim produktem Avalonu będą się czuli jak ryba w wodzie. Wszystko razem zapowiada się rewelacyjnie - choć gra będzie miała spore wymagania sprzętowe [wg zapewnień autorów będzie to przynajmniej PII 300 MHz, choć demko poszło bez kłopotów i na moim P233]. Jakość sprzętu określać mają wstawki filmowe, w których będą brali udział żywi aktorzy, i jakość dźwięku, ten zaś będzie w pełni pozycjonowany - to znaczy aktor stojący z lewej strony będzie przemawiał z lewego głośnika, a przy jego przejściu w prawo ma się przemieścić i głos. Zagadki, jakie przyjdzie rozwiązywać graczowi, mają być logiczne, mechaniczne i nawet dźwiękowe. Jeżeli chłopcy z Avalonu w pełni zrealizują choć połowę tych zapowiedzi, to może się okazać, że już na jesieni gracze otrzymają znakomitą grę na miarę początku XXI-go wieku. □

**Shizm**
**Avalon**

# www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO....

opisy gier

kody do gier

recenzje

solucje

drivery

nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

# przez Internet TANIEJ!!

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

e-mail: sklep@timsoft.pl

## SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 24 lipca 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **COB** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

**CENNIK GIER PC CD-ROM**
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3 W 1 PL | 29,95 | | |
| A.D. 2044 PL | 45,00 | | |
| Abomination | 79,00 | | |
| Ace Ventura-Psi Detektyw PL | 69,00 | | |
| ACM 1918 PL | 49,95 | | |
| Adaś i Pirat Barnaba | 69,95 | | |
| H Age of Empires 2 + poradnik PL | 229,00 | N | |
| Age of Wonders | 159,00 | | |
| Z Agharta PL | 49,95 | N | |
| Airline Tycoon PL | 89,95 | | |
| Airport Inc. | 158,00 | | |
| Alpha Centauri | 59,95 | | |
| H Ancient Conquest PL | 69,00 | | |
| H Anno 1602 PL | 99,00 | | |
| Armored Fist 3 | 129,00 | | |
| Z Asterix i Obelix Kontra Cezar PL | 69,00 | N | |
| H Atlantis 2 PL | 79,00 | | |
| Atlantis PL | 39,95 | N | |
| Aztec PL | 69,00 | | |
| Babyz | 79,00 | | |
| Baldies | 39,00 | Z | |
| Baldurs Gate Misje PL | 59,95 | | |
| H Baldurs Gate + Misje PL | 159,00 | N | |
| Battle Isle Ilemisje PL | 29,95 | | |
| Battlegr-Prelude to Waterloo | 69,00 | | |
| Battleground - Shiloh | 49,00 | | |
| Battlezone | 39,95 | | |
| Battlezone 2 | 169,00 | Z | |
| Betrayal at Antara | 69,95 | Z | |
| BLADE RUNNER | 59,00 | | |
| N BLOOD 2 + misje (The Nightmare Levels) | 59,95 | N | |
| Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży | 49,95 | | |
| Braveheart | 79,00 | | |
| Broken Sword II PL | 59,95 | | |
| Brydż '99 PL | 79,00 | H | |
| C&C Tiberian Sun | 109,00 | | |
| C&C Tiberian: Sun-Firestorm | 79,00 | | |
| H C&C Worldwide Warfare | 109,00 | | |
| C&C+Cover Operations | 79,00 | | |
| Caesar 3 | 99,00 | | |
| Capitalism + | 39,00 | | |
| N Cate Closed PL | 69,00 | | |
| Castrol Honda Superbike 2000 PL | 69,00 | | |
| Championship Manager 2000 (99/00) | 129,00 | | |
| H Championship Manager 3 + liga PL | 59,00 | | |
| Chessmaster 7000 | 169,00 | | |
| Chessmaster 5500 | 69,00 | | |
| Z Civilizacja 2:Próba Czasu PL | 69,00 | | |
| H Civilization:Call to Power | 79,95 | | |
| Close Combat IV | 159,00 | | |
| Codename Eagle | 159,00 | | |
| Colin Mcrae Rally | 99,00 | | |
| COMMANDOS | 99,00 | | |
| Commandos-Mission 2 | 99,00 | | |
| Cool Pool | 89,00 | | |
| Corsairs PL | 69,00 | | |
| Creatures 2 | 69,00 | | |
| Creatures 3 | 99,00 | | |
| Creatures Adventures | 99,00 | | |
| Croc 2 | 109,00 | | |
| Cutthroats | 159,00 | | |
| Daikatana | 139,00 | | |
| Dark Omen Warhammer | 59,95 | | |
| Daytona USA Deluxe | 99,00 | | |
| Delta Force 2 | 129,00 | | |
| Demise PL | 99,00 | | |
| Descent 3 PL | 79,00 | N | |
| Destruction Derby II PL | 39,95 | | |
| Devil Inside PL | 29,90 | | |
| DIABLO | 69,95 | | |
| N DIABLO 2 PL + mousepad + płyta z muzyką | 159,00 | H | |
| Diablo Hellfire Pack | 49,95 | | |
| Die Hard Trilogy 2 | 109,00 | | |
| Discworld Noir | 69,95 | | |
| N Dogs of War | 159,00 | | |
| Dogz | 69,00 | | |
| Double Agent | 39,00 | | |
| Dragonfire PL | 49,95 | | |
| Drakan | 99,00 | | |
| N Driver | 99,00 | | |
| Z Duke Nukem 3D + nowe misje | 59,00 | | |
| DUNE 2000 | 59,00 | N | |
| Dungeon Keeper 2 PL | 99,00 | | |
| N Dungeon Keeper PL + Misje + Magic Carpet 2 | 59,00 | | |
| Earth 2150 PL | 89,95 | | |
| Emergency PL | 49,95 | | |
| H Euro 2000 | 119,00 | | |
| Expendable | 79,00 | | |
| Expert Pool | 129,00 | N | |
| Exterminacja PL | 69,00 | | |
| Extreme Assault PL | 29,90 | | |
| Extreme Biker | 99,00 | N | |
| F/A-18 - (Jane's) | 159,00 | | |
| Z F/A-18E Super Hornet | 129,00 | Z | |
| F-14 Fleet Defender | 39,00 | | |
| F-15 (Janes) | 159,00 | | |
| F-16 Aggressor | 155,00 | | |
| F-16 Fighting Falcon | 39,00 | | |
| F-22 Lighting 3 | 129,00 | | |
| Falcon 3.0 | 39,00 | N | |
| Fall Weiss 1939 | 39,00 | | |
| Faust PL | 79,00 | | |
| Fields of Fire | 39,00 | | |
| Fields of Glory | 35,00 | | |
| FIFA 2000 | 99,00 | | |
| FIFA '98 | 59,95 | Z | |
| Fighter Pilot | 59,95 | Z | |
| Fighter Squadron | 99,00 | | |
| Fighting Steel | 159,00 | | |
| FINAL FANTASY VII | 109,00 | | |
| Final Fantasy VIII | 159,00 | | |
| FINAL LIBERATION | 69,95 | | |
| Fire Zone PL | 39,00 | Z | |
| Flanker 2.0 | 99,00 | | |
| Fleet Command (Jane's) | 159,00 | | |
| Flight Unlimited 2 | 79,00 | | |
| Flight Unlimited 3 | 159,00 | | |
| Floid PL | 69,95 | | |
| Fly! | 155,95 | | |
| N Flying Heroes | 159,00 | | |
| Force 21 | 159,00 | | |
| Force Commander | 189,00 | Z | |
| Ford Racing | 79,00 | Z | |
| Formuła 1 - 2000 | 119,00 | H | |
| Freespace 2 PL | 79,00 | | |
| FreeSpace: Wielka wojna PL | 49,95 | | |
| Frogger | 39,00 | | |
| Gabriel Knight 3:Blood of Sacred | 159,00 | | |
| Gangsters | 99,00 | Z | |
| Get Medieval PL | 49,95 | | |
| Gorky 17 PL | 59,95 | | |
| Grand Prix Champ. J.H.'98 | 69,00 | | |
| Grand Prix Legend | 69,00 | | |
| N Grand Theft Auto 2 + koszulka | 99,00 | | |
| Gromada PL | 49,95 | N | |
| Ground Control | 159,00 | | |
| Gubble 2 - Zybot Quest | 35,00 | | |
| N Gunship | 99,00 | | |
| Half Life:Generacja | 159,00 | | |
| Half Life:Opposing Force | 99,00 | | |
| Half-Life Gold | 99,00 | | |
| Hard Truck | 39,95 | | |
| HERETIC 2 | 59,00 | | |
| N Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL | 79,00 | | |
| Heroes of Migh & Magic | 49,95 | | |
| Heroes Of Might & Magic 2 PL | 99,95 | | |
| N Heroes Of Might & Magic 3 PL | 79,00 | Z | |
| Hidden & Dangerous | 159,95 | N | |
| Hidden&Dangerous-Złota Edycja | 99,00 | | |
| Hind | 35,00 | | |
| Historia Pilkarskiej Repr. Polski | 49,00 | N | |
| Hokus Pokus Różowa Pantera PL | 69,00 | | |
| Homeworld | 159,00 | | |
| Hopkins FBI PL | 69,00 | N | |
| N Hugo PL + koszulka | 99,00 | | |
| Icarus PL | 49,00 | N | |
| iF/A 18 E Carrier Strike Fighter | 59,00 | | |
| IF-22 RAPTOR | 55,00 | | |
| IF-22 wersja 5 | 69,00 | | |
| Imperialism 2-Age of Exploration | 69,00 | | |
| Imperium Galactica II ang. | 119,00 | | |
| Z Imperium Galactica II PL | 119,00 | | |
| Incaming | 59,95 | | |
| Indiana Jones & Internal Machine | 199,00 | H | |
| Industry Giant | 39,00 | | |
| Insane Speedway 2 | 39,00 | | |
| Interstate '82 | 99,00 | | |
| Z Invictus PL | 79,00 | | |
| IPANZER 44 | 69,00 | | |
| J.B - przygodówka PL | 29,90 | | |
| Jack Orlando PL | 49,95 | Z | |
| Jagged Alliance 2 PL | 69,95 | N | |
| Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy | 49,95 | | |
| Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody | 49,95 | | |
| JSF | 79,00 | | |
| KingPin | 99,95 | | |
| Z Kiss Psycho Circus:Nightm.Child | 159,00 | | |
| Z Kleopatra PL | 99,00 | Z | |
| H Knights & Merchants PL | 49,95 | | |
| Kroniki Czarnego Księżyca PL | 69,00 | | |
| Książę i Tchórz PL | 59,95 | | |
| Kupiec PL | 39,90 | H | |
| Lands of Lore 3 | 59,00 | | |
| Larry 7 | 69,00 | H | |
| Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów | 14,95 | | |
| Legacy of Kain:Soul Reaver | 159,00 | Z | |
| Lego Creator PL+GRA- GRATIS | 99,00 | | |
| Lego Loco PL+GRA -Gratis | 99,00 | | |
| Lego Szachy PL+GRA-Gratis | 99,00 | | |
| Lemingi Rewolucja PL | 99,00 | | |
| Lemings Pak PL | 49,95 | | |
| Liath-World Spiral PL | 89,95 | | |
| Liberation Day | 39,00 | Z | |
| Liga Polska Manager'98 | 49,00 | | |
| Liga Polska Manager 2000 PL | 99,00 | | |
| Lomax PL | 49,00 | | |
| Lords of Magic | 69,95 | | |
| Luftwafe Commander | 149,00 | | |
| M-1 Tank | 39,00 | | |
| Mad Trax | 49,95 | N | |
| MAGIC & MAYHEM | 59,95 | Z | |
| Majesty PL | 79,00 | | |
| Martian Gothic-Unification | 159,00 | | |
| MDK PL | 59,95 | | |
| Megarace 2 | 39,00 | | |
| Metal Fatigue | 159,00 | | |
| Mig Alley | 79,00 | | |
| Might & Magic VII PL | 79,00 | | |
| Mortyr PL +koszulka | 59,00 | N | |
| Myst | 69,95 | | |
| N Nascar 2000 | 119,00 | | |
| Nascar Racing 3 | 99,00 | | |
| Nascar Revolution | 99,00 | | |
| Nascar Road Racing | 155,00 | | |
| Nations Fighter Command | 129,00 | | |
| NBA 2000 | 109,00 | Z | |
| NBA 99 | 59,00 | | |
| Need for Speed 3 | 69,00 | H | |
| H Need For Speed 5: Porsche 2000 | 119,00 | H | |
| NET STORM | 39,95 | | |
| Nightmare Creatures | 39,00 | | |
| Nocturne | 159,00 | | |
| Nomad Soul | 159,00 | | |
| North vs South | 99,00 | | |
| Nox | 119,00 | | |
| Z Odorek i Boberek-Na Leśnej Olimp. PL | 69,00 | | |
| N O-Larry Collection | 69,00 | | |
| Operational Art Of War | 49,00 | | |
| Pandemonium 2 | 89,00 | | |
| Panzer Commander | 69,95 | | |
| Panzer General 3 | 99,00 | | |
| Panzer General II | 69,00 | | |
| Z Panzer General 3D: Berlin to Moscow | 99,00 | Z | |
| Peoples General | 69,00 | N | |
| PHANTASMAGORIA | 69,95 | | |
| Phantasmagoria 2 | 69,95 | | |
| Pharaon PL | 159,00 | Z | |
| Piaza Syndicate PL | 69,95 | | |
| H Planescape: Torment PL | 159,00 | H | |
| Police Quest SWAT 2 | 69,95 | | |
| Pompei PL | 79,00 | H | |
| Populous 3: The Beginning PL | 59,95 | | |
| Powerboat Racing | 59,95 | | |
| Premier League Football Man. 2000 | 109,00 | | |
| Prince of Persia 1 i 2 | 39,00 | | |
| Prince of Persia 3D | 99,00 | N | |
| Przeklęta Ziemia PL | 39,95 | | |
| Quake 3:Arena | 179,00 | Z | |
| Quake I:Offering | 89,00 | | |
| Quest for Glory V: Dragon Fire | 69,00 | | |
| Rage of Mages PL | 69,95 | | |
| Railroad Tycoon - 3 kontynenty | 39,00 | | |
| Railroad Tycoon 2 + misje | 159,00 | | |
| Rally Championship '99 PL | 99,00 | | |
| Rayman 2 PL | 89,00 | | |
| Z Reach for the Stars | 159,00 | | |
| Reah + A.D. 2044 PL | 135,00 | | |
| Reah PL | 99,95 | H | |
| Recoil | 59,00 | Z | |
| Red Baron 2 | 69,95 | | |
| Redline | 59,00 | | |
| REDLINE RACERS | 49,95 | | |
| Redneck Rampage | 39,00 | | |
| Requiem-Avenging Angel | 79,00 | | |
| Return to Krondor | 69,00 | | |
| Revenant | 159,00 | | |
| Rezerwowe Psy PL (od 18 lat) | 69,00 | | |
| Rival Realms PL | 59,95 | | |
| Riven | 69,95 | | |
| Rogue Spear | 159,00 | | |
| Rogue Spear:Urban Operations | 99,00 | | |
| Rollcage Stage 2 | 159,00 | Z | |
| Rollercoaster Tycoon Misje PL | 39,00 | | |
| H Rollercoaster Tycoon PL | 69,00 | | |
| Saga Rage of Vikings PL | 69,00 | | |
| Scorcher | 19,95 | | |
| Screamer Rally | 59,95 | | |
| Sega Rally 2 | 99,00 | | |
| Semper Fi | 49,00 | Z | |
| Septera Core | 69,95 | | |
| Settlers 2 Misje PL | 19,95 | | |
| Settlers 2 PL | 39,95 | H | |
| Settlers 3 Misje PL | 49,00 | | |
| Settlers 3:Quest of Amazons PL | 59,00 | | |
| Settlers III + Misje + koszulka | 149,00 | | |
| Settlers PL | 19,95 | | |
| Seven Kingdoms | 49,00 | | |
| Shadow Watch | 159,00 | | |
| Shogun PL | 119,00 | | |
| Sid Meier's Gettysburg | 59,95 | N | |
| Silent Hunter Commander Edit. | 69,95 | Z | |
| Silent Hunter II | 159,00 | | |
| Sim City 2000 | 59,95 | | |
| H Sim City 3000 PL | 75,00 | | |
| Sim City 3000+Populus PL | 109,00 | | |
| N Sims PL | 119,00 | | |
| SiN | 69,00 | | |
| Sinistar | 99,00 | | |
| Ski Extreme | 69,00 | | |
| Skout PL | 69,00 | | |
| N Slanstitt Resurrection | 69,00 | Z | |
| Smurfoteletransporter PL | 79,00 | | |
| SMURFOWE PRZEDSZKOLE | 79,00 | | |
| Soldier of Fortune | 189,00 | | |
| Spearhead | 99,00 | | |
| Spec Ops 2 | 159,00 | | |
| Speedway '99 PL | 79,95 | | |
| Sport Car GT | 59,00 | | |
| Star Rangers | 49,00 | N | |
| Star Wars: Shadows of the Empire | 99,00 | | |
| Star Wars:Behind the Magic | 99,95 | | |
| Star Wars:X-Wing Alliance | 99,95 | | |
| H Starcraft | 99,00 | | |
| Z STARCRAFT:BROOD WAR,CD | 49,00 | | |
| STCC PL | 69,00 | | |
| Steel Panthers 3 | 69,00 | | |
| STONE AXE PL | 59,95 | | |
| Strikepoint PL | 39,95 | Z | |
| SU-27 Commander's Edition | 59,00 | | |
| Superbike 2000 | 119,00 | N | |
| Superbike World Championship | 49,00 | | |
| SWAT 3 | 159,00 | | |
| Syndicate Wars+Dark Omen | 59,00 | | |
| SYNDYCATE WARS | 59,00 | | |
| System Shock 2 | 109,00 | | |
| Szachy 1998 | 59,00 | | |
| Z Tachyon: The Fringe | 129,00 | | |
| Target PL | 39,00 | | |
| Team Apache | 69,95 | | |
| Theme Park World PL +plecak gratis | 109,00 | | |
| Theocracy PL | 89,00 | | |
| Thief II-the Metal Age | 159,00 | | |
| Thief-The Dark Project | 99,00 | | |
| Z Thrill Ride | 99,00 | | |
| Thunder Brigade | 39,00 | | |
| TOCA 2 | 99,00 | | |
| H Tomb Raider 3 Lost Artifact | 99,95 | | |
| Tomb Raider 4:Last Revelation | 159,00 | | |
| Tomb Raider II+Misje | 99,00 | | |
| Tomb Raider Unfished Bussiness | 99,00 | | |
| Top Gun Hornets | 39,00 | | |
| Total Anihilation 2 - Kingdoms | 69,95 | | |
| Total Annihilation | 49,95 | | |
| Train Town | 89,00 | | |
| N Traitors Gate PL | 79,00 | | |
| Z Transport Tycoon deLuxe | 39,00 | | |
| Tribal Rage | 49,00 | | |
| Trideris | 79,90 | | |
| Tunguska-Legend of Faith PL | 49,95 | | |
| TUROK 2 | 79,00 | | |
| Tzar PL | 69,00 | | |
| UEFA:Champions League 2000 | 159,00 | | |
| Ultima 9: Ascension | 129,00 | | |
| Ultra Fighters | 39,00 | | |
| Unreal | 69,00 | | |
| Z Unreal Tournament | 99,00 | | |
| Uprising | 49,00 | | |
| Uprising 2 Lead and Destroy,CD | 79,00 | | |
| Urban Chaos | 159,00 | | |
| USAF | 159,00 | | |
| Viper Racing | 69,95 | | |
| Virtuel Chess II PL | 99,00 | | |
| Vulture | 59,00 | | |
| N Warcaby | 49,00 | | |
| WARCRAFT I | 35,00 | | |
| Warcraft II Delux Edition | 69,00 | | |
| Wargamer-Napoleon 1813 | 49,00 | | |
| Wargames | 59,95 | | |
| Warhammer 40000 Chaos Gate + Final Liberation | 69,95 | | |
| Warhammer 40000: Rites of War | 159,00 | | |
| Wartords 3:Darklords Rising | 59,95 | | |
| Wartords:Battlecry | 99,00 | | |
| Warzone 2100 | 79,00 | | |
| Wehikuł Czasu PL | 79,00 | | |
| Worms Armageddon PL | 69,00 | | |
| Wyspa 7 Skarbów PL | 29,95 | | |
| X-Beyond the Frontier | 59,95 | | |
| X-File Unrestricted Acces | 59,95 | | |

## Zupełnie Nowe!

• GRAND PRIX 3

Samochodówka ta, robiona przez Hasbro, a adresowana do hardcoreowych fanów wyścigów, pojawi się pod koniec sierpnia. Jedną z wielu atrakcji mają być znakomite efekty atmosferyczne. Miejmy nadzieję, że będzie je widać na poniższych screenach...

• SPECOPS 2.5

Twórcy najpierw chcieli zrobić patcha do tej gierki, a tak się rozkręcili, że wyszedł im coś jakby minipack z misjami + patch w jednym. Naturalnie wszystko będzie za friko - i to już niedługo. Może się uda wrzucić to na CD?

• ATLANTIS 3

I wszystko jasne - dla fanów przygodówek. Cryo majstruje - rękami Dreamscatcherowców - trzecią część tej znakomitej gierki. Na razie tyle wiadomo...

• STEEL BEASTS

W sierpniu pojawi się symulacja współczesnego opancerzonego wozu bojowego piechoty. Autorami są znani dotąd raczej ze strategii ludzie ze Shrapnel Games.

• POWOLNY GALLEON

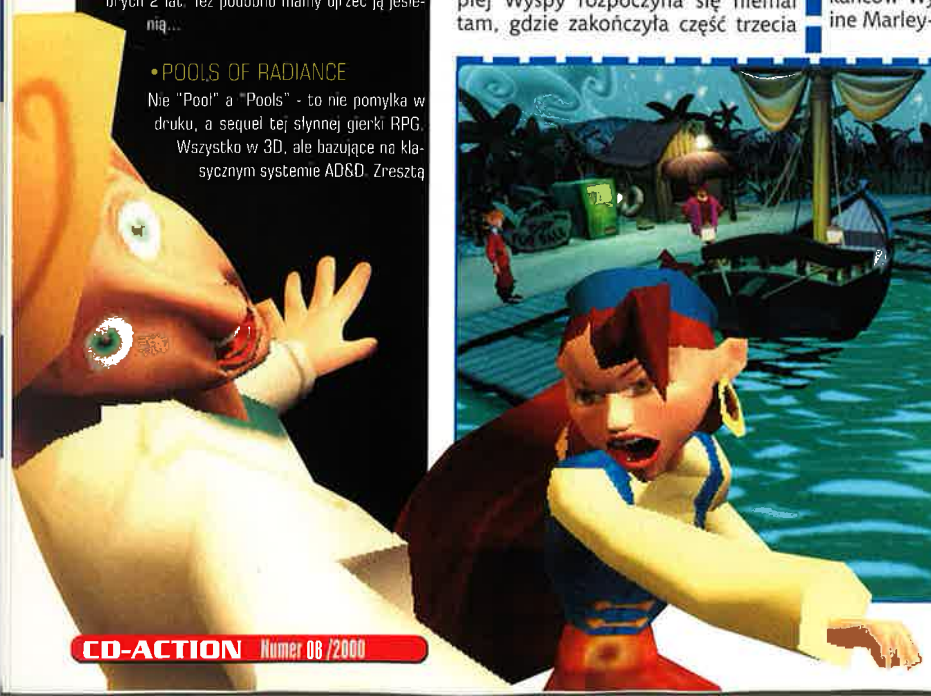
Galleon, gra adventure-action, poświęcona piratom itd., robiona przez twórców TR1, coś nie może się ukazać. Na razie przesunięto termin premiery na późną jesień 2000.

• ...ORAZ BLADE

Ech, premierę tej z kolei gry zapowiada się od dobrych 2 lat. Też podobno mamy ujrzeć ją jesienią...

• POOLS OF RADIANCE

Nie "Pool" a "Pools" - to nie pomyłka w druku, a sequel tej słynnej gierki RPG. Wszystko w 3D, ale bazujące na klasycznym systemie AD&D. Zresztą

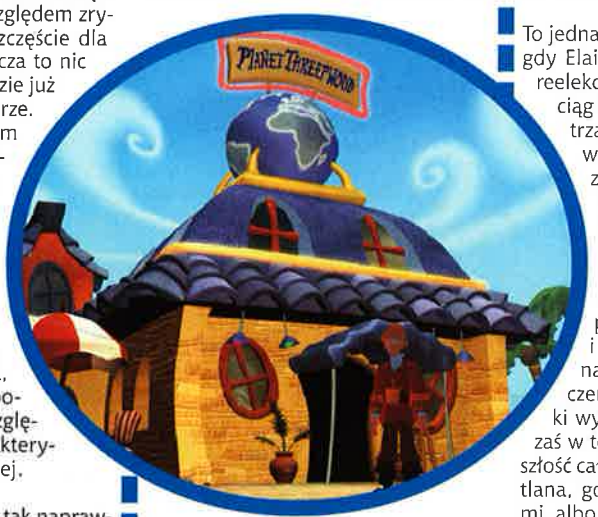


# Escape from Monkey Island

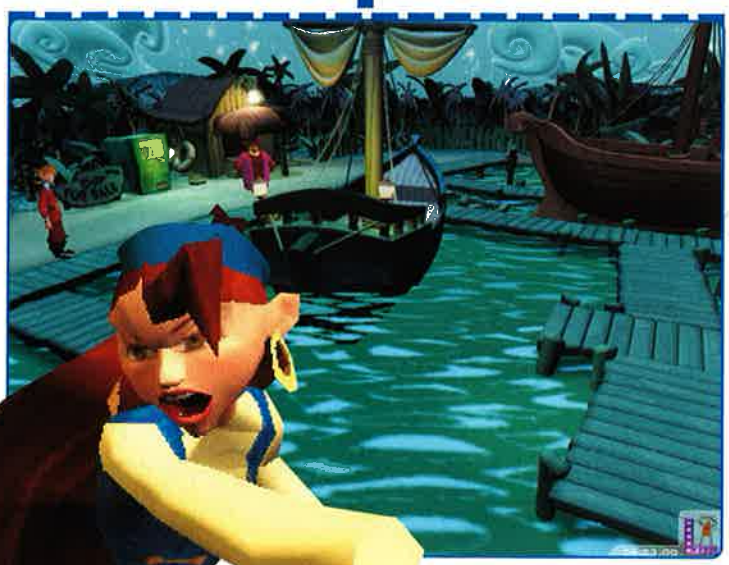
***Bohater pieśni zawodzonych w tawernach i osoba najczęściej wyklinana przez LeChucka - Guybrush Treepwood (burza oklasków, owacja na stojąco, ogólny tumult) - powraca na ekrany monitorów w czwartej już odsłonie swych przygód. Niezmiennie chudy, wyposażony przez naturę w całą chmarę jasnych włosów na głowie, zielone oczęta oraz - już przez siebie samego - w gustowny czerwony szlafroczek będzie bohaterem opowieści zatytułowanej enigmatycznie, acz obiecująco - Escape from Monkey Island. Tym samym też, sięgająca korzeniami wczesnej Amigi, przygodowa saga o Małpiej Wyspie przestanie być trylogią, zmieniając bezpowrotnie w tetralogię...***

### Gem.ini

To jednak nie jedyna zmiana. Znacznie ważniejszy, bo już nie nomenklaturowy jest fakt, że część czwarta pod pewnym względem zrywa z przeszłością! Na szczęście dla wielbicieli serii nie oznacza to nic więcej, jak to, że nie będzie już utrzymana w dwuwymiarze. Przeciwnie - Escape from Monkey Island od początku do końca (no, może z małym wyjątkiem dla ręcznie rysowanych teł) zyskała głębię, swój trzeci wymiar. I nie ma to oznaczać - ponownie: na szczęście - że natychmiast stała się ona trzem poprzednim obca, skądże - nawiązuje do poprzednich, tak pod względem fabuły jak charakterystycznej oprawy wizualnej.




No właśnie - o co jednak tak naprawdę w tym wszystkim chodzi, czyli innymi słowy w co teraz wpakował się nie-do-końca-klasyczny-pirat Guybrush T.? Opowieść o ucieczce z Małpiej Wyspy rozpoczyna się niemal tam, gdzie zakończyła część trzecia (Curse of Monkey Island; ech, dawne to czasy...). Mr & Mrs Treepwood powracają z podróży poślubnej, zwanej również romantycznie, acz jak dla mnie nieco zbyt słodko - miesiącem miodowym. Już na miejscu jednak spotyka ich niemiła niespodzianka - okazuje się, że w przekonaniu mieszkańców Wyspy pani gubernator Elaine Marley-Threepwood nie żyje, a na stanowisko gubcia bezczelnie wciska się jakby znany i raczej negatywnie (czy do końca?) kojarzący się facet nazwiskiem Charles L. Charles.



To jednak dopiero początek - w czasie gdy Elaine stara się doprowadzić do reelekcji - Guy T. uwikłany zostaje w ciąg zdarzeń, który dosłownie wytrząśnie z niego cały niepohamowany dowcip, przytrze ostry język, a być może nawet wydusi legendarny dziesięciominutowy zapas powietrza z płuc. A może okazać się, że to jedyne co mu pozostanie w nierównej walce z natłokiem postaci związanych z voodoo i eksperymentalnymi machinami, pochodzenia i przeznaczenia których wolę się na wszelki wypadek nie domyślać. Stawka zaś w tej grze będzie wysoka - przyszłość całego Trzywyspia: albo ta świetlana, gdzie rum się leje strumieniami, albo ta prozaiczna, gdy po wygłoszeniu Ostatecznej Zniewagi na Karaibach zapanuje smutny kapitalizm...

Escape from Monkey Island to jednak nie tylko doskonała przestrzenna i pozytywnie kojarząca się ze starszymi adventures made by LucasArts, jak Day of Tentacle, Sam & Max Hit the Road czy nawet Grim Fandango grafika (nic dziwnego - twórcy EfMI - Swashbucklers - są również autorami przygód policyjnego duetu: Sama & Maxa). To nie tylko zupełnie wyjątkowa, a jakże przecież świetnie wpasowująca się w "nierealia" świata fabuła. To coś, za co kochają tę serię fani - setki morderczych zagadek (kto pamięta "monkey wrench", no kto? ;) i nade wszystko dowcip ostry jak piracki kordelas! Wszystko to razem, plus obietnica, że ma być więcej małp niż dotychczas, bez wątpienia wystarczy, by uczynić z Escape from Monkey Island przygodówkowe wydarzenie (końca) roku 2000! Warto czekać. □

**Escape from Monkey Island**
***Swashbucklers/LucasArts***

# U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

**SKLEP WYSYŁKOWY**

**CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU** od 9 do 18
Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

## WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

# TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
**WWW.TOMSOFT.COM.PL**

# SUPERPROMOCJA
## TYLKO W SIERPNIU

**Zamawiając programy za minimum:**

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**

- **119 zł DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

POLECAMY

POLECAMY

**W naszej ofercie ponadto:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Aliens vs Predator-Gam. Edition | tel. | Hokus Pokus Różowa Pantera pl | 69 | Shadow Watch | 159 |
| Asterix i Obelix kontra Cezar pl | 69 | Hugo pl + T-shirt gratis | 99 | Star Trek: Klingon Academy | tel. |
| Aztec pl | 69 | Invictus pl | 79 | Star Wars: Behind the Magic | 109 |
| Championship Manager 2000 | 125 | Kiss - Psycho Circus | 159 | Star Wars: Shadow of the Empire | 119 |
| Crime Cities pl | 99 | Konung - Legend of the Nortgh pl | 99 | Starcraft | 99 |
| Dogs of War | 159 | Liga Polska Manager 2000 pl | 99 | Tachyon | 99 |
| Driver | 75 | Lego Rock Raiders | 99 | Theme Park + Theme Hospital | 65 |
| Earthworm Jim 3D pl | tel. | Magix MP3 Maker pl | tel. | Thief 2 | 149 |
| Earth 2150 pl | 89 | Magix Music Studio Gen. 5 pl | tel. | Time Commando + LBA 2 | 65 |
| Faust pl | 79 | Might & Magic 7 pl | 79 | Traitors Gate pl -plakat gratis | 79 |
| Final Fantasy 8 + Mouse Pad | 159 | Odyseja w poszuk. Ulissesa pl | tel. | Transport Tycoon De Luxe | 45 |
| Flying Heroes | 159 | Panzer Gen.3D: Berlin to Moscow | 99 | Tzar pl | 69 |
| Freespace 2 pl | 79 | Pizza Syndicate pl | 69 | Warh. Dark Omen+Synd. Wars | 65 |
| Grand Prix World | 99 | Railroad Tycoon 2 | 45 | Wehikuł Czasu pl | 79 |
| Ground Control | 159 | Rollercoaster Tycoon pl | 69 | Worms Armageddon | 69 |
| Half-Life Gener. + T-shirt | 159 | Rollercoaster Tycoon misje pl | 45 | X-Wing Alliance | 109 |

# PC SPEED DRIVE

**319 zł**

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!

1 rok gwarancji

**Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.**

## Zupełnie Nowe!

co ja tam gadam - RPGowcy i tak wiedzą, a innych to nie interesuje... Premiera pod koniec roku.

### • NOX+

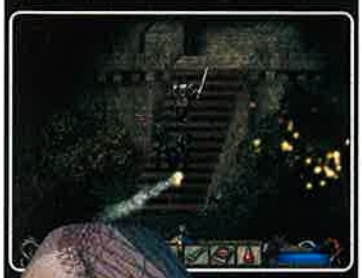
Trwają prace nad data-dyskiem do Noxa. Nic więcej nie wiadomo.

### • BIG HUGE GAMES

W Firaxis nastąpił rozłam. Czterech VIPów (Brian Reynolds, Jason Coleman, Tim Train, David Inscore) podziękowało Sidowi M. za współpracę i założyli własną firmę - Big Huge Games. Panowie ci robili z Sidem naprawdę dobre gierki: Gettysburg!, Alpha Centauri z dodatkami, Cilivization... Ciekawe jak poradzą sobie solo?

### • DIVINITY: SWORD OF LIES

Tak brzmi oficjalna nazwa gry, którą dość niedawno anonsowaliśmy w tej rubryce, pod roboczym tytułem Projekt C. Przypomnimy, że jej producentem jest Larian Studios.



### • IHRA DRAG RACING

Ta gra Bethesdy to rajdówka, rozgrywana w USA. Do wyboru 50 samochodów. A oto ciekawsze tryby rozgrywki: Top Fuel, Pro Mod, and Alcohol Funny Car. Duża możliwość tuningu pojazdów niewątpliwie doda grze atrakcyjności.

*Twórcy gier FPP lub - jak kto woli - FPS już od dawna nie tworzą tylko i wyłącznie bezsensownej "młócki", a próbują nas zaskoczyć "rewolucyjnymi" zmianami. A to wplotą elementy RPG, a to zrobią grę FPP w TPP :), czy wymyślą skomplikowaną i ciekawą fabułę. Czasem to grze wychodzi na dobre, czasem zaś nie...*

**bloOd**

A teraz niespodzianka: gra FPP, którą mam szanse teraz wam zaanonsować jest, wyznaję bez bicia, tylko i wyłącznie bezsensowną młócką i nic nowego nie wnosi do tego gatunku! :). [Ma, oczekiwaliście po wstępie czegoś zupełnie innego, prawda?]. Czy taka gra się sprzeda i po co ktoś w ogóle robi takie gry? Zaraz się dowiecie...

Introdukcja jest dłuuuga i nie ma sensu jej streszczać, gdyż jej poziom jest jakby odwrotnie proporcjonalny do długości... Wszystko kręci się wokół gwiazdy Syriusz w roku 2113. [Co ciekawe gdzieś w historyjce umieszczono niejakiego Kovalskiego. Patrz, nasi wszędzie się dostaną :)].

Wiadomo, że chodzi o to, byś w końcu ruszył do boju, obładowany uzbrojeniem niczym czołg, w lokacjach przypominających miasta starożytnego Egiptu i stacje kosmiczne. Do dyspozycji dostaniemy sporo broni - pistolety, shotguny, supershotguny, rakietnice, machineguny itp.

Aktualnie jeszcze nie wiadomo, ile poziomów przyjdzie nam eksplorować, ale już mogę wam coś o nich wspomnieć - są GIGANTYCZNE. Nie tylko są sporych rozmiarów, ale posiadają DUŻO rozległych przestrzeni, w których przejście z jednej na drugą stronę placu staje się bardzo nużące i trwa nawet parę minut.

Engine - specjalnie dla tej gry stworzono engine o nazwie Serious. Oferuje nam masę efektów świetlnych, BOSKĄ jakość tekstur, mgłę i tym podobne bajery. Jako że miałem szansę zagrać w wersję testową tego FPP, muszę przyznać, że pod niektórymi względami ów engine przewyższa ten z Q3 lub UT! Na stronie producenta [Croteam] zamieszczono pełną listę "bajerów", które obsługują ten silniczek [nie przytoczę wszystkiego, bo to zajęłoby 3/4 miejsca poświęconego na zapowiedź - na razie liczy ona 58 pozycji. Między innymi jest to realistyczny rendering, doładowanie przeciwników pod-

czas toczącej się gry (trochę wkurzające, ale o tym później), cienie w czasie rzeczywistym, technologia portali (to trzeba zobaczyć!), split screen, "animowane" oświetlenie, "kolorowanie" tekstur, morfowanie obiektów, 32 bitowe tekstury czy zastosowanie odczytywanie plików MP3 (np. jako podkład dźwiękowy, patrz: Daikatana)]. I prawdę mówiąc wydaje mi się, że ta cała gra powstała po prostu jako interaktywna reklama engine - tj. autorzy zapewne zgarną dużo więcej kasy za sprzedaż engine niż za sprzedaż Sama. (Ale engine nie jest bez wad: np. niektóre potwory są stworzone z małej ilości polygonów i tekstury na nich nałożone są za bardzo rozmazane w stosunku do bitmap okrywających nieruchome obiekty).

Wracając do rozgrywki - naparzanka, że aż miło, czyli FPP w starym stylu: chodzimy od piramidki do piramidki, zbieramy klucze, rozwalamy potworki co, bardzo dziwne, przynosi dużo frajdy. Poziom trudności narasta bardzo szybko i już po pół godziny testowania byłem atakowany przez 15-20 potworów naraz! A gra w ogóle nie zwalniała! Warto nadmienić, że potwory nie są ładowane razem z mapą (która, jak na tak wielką konstrukcję, ładuje się błyskawicznie), ale są bez żadnego "chrupnięcia" dogrywane podczas misji.

FPP jest bardzo rzadko spotykany i chyba ostatnią grą FPP z PC, co go wykorzystywała, była "Target"]. A więc - Reklamówka Engine czy Old Schoolowe FPP? Przekonamy się już w czwartym kwartale tego roku. □

**Serious Sam**
***Croteam***

Nie patrząc na to, co widziałem w "Sam test", a jedynie na zapowiedzi twórców, to bardzo okazale zapowiada się opcja Split Screen; nawet dla czterech graczy naraz! [Split screen w

## Zupełnie Nowe!

### • SHADOW OF REALITY

Gra ta jest cyberpunkowym CRPGiem, robionym przez Nevolution... na engine Unreala.

### • PA-PA PC, RZECZE MOLYNEUX

Ta kultowa postać, twórca m.in. Populousa, Dungeon Keepera, Theme Parku, założyciel Bullfroga, oświadczył, iż odpuszcza sobie robienie gier na PC, koncentrując się na konsolach! :(. Na pocieszenie - nie oznacza to całkowitego zerwania z PC, a tylko znaczącego przesunięcia środka ciężkości firmy na produkcję gier konsolowych.

### • IRON STRATEGY

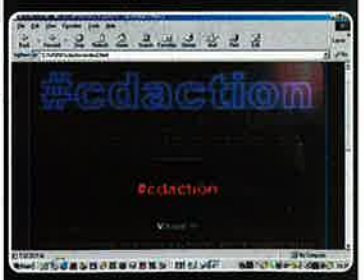
To gra firmy Nikita, 3D RTS + symulator walki warbotami. Autorzy spojrzeli na nią krytycznym okiem i sami z siebie dokonali znaczących poprawek w grze. W tej chwili jest tam multipleyer, dodano nowe warboty, więcej efektów atmosferycznych i świetlnych, poprawiono interface i oprawę dźwiękową. Gra oferuje 12-sto misjową kampanię, rozgrywaną na 4 różnych planetach, kilka misji solowych i całe mnóstwo online'owych. W sumie to wyszła niemal nowa gra :). Nikita szuka teraz chętnego wydawcy.

### • DODATKI DO ABOMINATION

Na stronie producenta, Hothouse, są do ściągnięcia edytory grafiki i save-game'ów do tej gry. Tym pierwszym możecie m.in. modyfikować wygląd postaci w grze.

### • CDA NIEOFICJALNIE

Od kilku tygodni działa stronka: www.kanal.cdaction.prv.pl<, mojego autorstwa, która jest jak nietrudno się domyślić stroną kanału #cdaction. Jeżeli jesteś zainteresowana(y) współpracą ze mną przy tworzeniu tejże strony (shell, konto www, cgi), to pisz: mailto:tompaw@interia.pl. Na stronie zdjęcia ludzi z #cdaction, logi, hydepark, faq #cdaction itepe. itede... :) [tompaw]




### • EVIL ISLANDS

Rosyjska firma, Nival Interactive, szykuje na wrzesień grę, zasadniczo z kanonu RPG, o nazwie Evil Islands. Wszystko ma być w 3D, a w jednej "ram-

## Zupełnie Nowe!

ce" ma w sumie być około 30.000 polygonów. Do tego dynamiczna kamera, morphingi, masa efektów świetlnych itd. Akcja gry rozgrywa się na 3 wyspach - każda znajdująca się w innej sferze wpływów architektonicznych (pł-wsch. i północna Europa, Ameryka Środkowa, starożytny Egipt). Warto też zwrócić uwagę na muzykę - "elektroniczną symfonię" z wpływami folku skandynawskiego, celtyckiego i irlandzkiego (w MP3). Świat jest po katastrofie spowodowanej "nadużyciami" magii. No i jak zawsze (niemal) jesteśmy tym Jedynym, który może zaprowadzić na wyspach dawny ład i harmonię. Kompletujemy drużynę (każda z postaci ma swoją "psychikę") i w drogę. Mamy mniej więcej 50 questów do zaliczenia i 120 gatunków potworów do pokonania. Wskazany konfig? Pentium II 233MHz + 64MB + RAM + minimum 8MB dopałką.

### • UTHTECH: RAZ N-TY

Firma 3DO też zamierza wykorzystywać ten engine w całej serii swoich gier Might and Magic.

### • NASCAR HEAT

Jak "Nascar" to samochodówka. Jasne. Jej twórcami jest Hasbro Interactive's Hasbro Sports (przy współudziale 3 (!) koproducentów). Jej premiery należy oczekiwać jesienią tego roku.

### • SECOND GENESIS

Epic Games sprzedał engine UT firmie Gold Creek Technology. Ta ma zamiar zrobić za jego pomocą grę RPG - Second Genesis. Data jej debiutu to 3 kwartał 2001. Ogólnie ma to być historia osadzona w przyszłości, gdy koloniści lądują na planecie, na której egzystuje mnóstwo ras i kultur. Gracz wciela się w rolę jednego z kolonistów, który postanawia spró-

# Star Wars: Episode I Obi-Wan

*W lipcowym numerze CDA mieliście okazję zapoznać się z przedstawionymi w niesamowitym skrócie (po 3 tytuły na stroniczkę) obietnicami producentów gier na przyszłość. Ten sposób zaprezentowania wystawianych bądź anonsowanych na E3 gier daje niezły wgląd w to, jak wiele w światku gier się dzieje i na co wypada odkładać pieniążki... Do czego jednak zmierzam: ano do tego, że jak część z Was zapewne zwróciła uwagę w tym sporym objętościowo spisie zabrakło ważnego - dla wielu wręcz najważniejszego przedsiębiorstwa: jednej z gałęzi finansowego imperium George'a Lucasa - LucasArts.*

## Gem.ini

Dlaczego tak się stało? To proste - w całym mrowiu gier, jakie znalazły się w planie wydawniczym LA, tylko 3 (słownie: 3) to pozycje na PC!

Co więcej, spośród tych trzech, tylko dwie - moim skromnym zdaniem - mogą liczyć na zapowiedź w naszym piśmie (opis tej pominiętej - Super Bombad Racin, czyli prościutkie do bólu wyścigi z bohaterami SW w wersji super deformed - zająłby dokładnie tyle, ile zajął tutaj - jeden wers...). Wróćmy jednak do pozostałych dwu gier "dorosłych": zapowiedź pierwszej - Escape from Monkey Island - znajdziecie kartkując strony [sam nie wiem, gdzie to dadzą :)], drugą, nawiązującą do najmocniejszego atutu LA - Star Wars - poniżej.

Star Wars: Episode I Obi-Wan to według jej twórców próba związania Jedi Knight (Dark Forces II) z Episode I Sagi. Jego głównymi atutami mają być możliwość pokierowania losami jed-

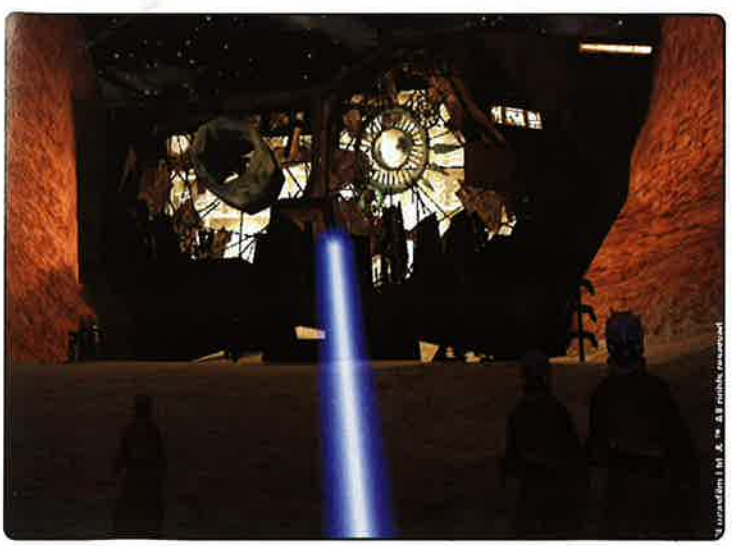
nego z największych bohaterów Galaktyki, a ściślej bycie świadkiem (a poprzez to, że to właśnie w OB1 się wcielamy również bohaterem) jego "podróży" od Padawana po Mistrza. Drugą cechą szczególną Obi-Wan jest to, że ma być on pierwszą grą Star Wars w ogóle, w której tak ogromny nacisk położony został na to, co "otacza nas, przenika nas i spaja Galaktykę" - Moc. Jej wpływ na naszego bohatera trudno przecenić - wraz z nabieraniem doświadczenia w posługiwaniu się nią będzie on z coraz większą swobodą posługiwać się zdolnościami specjalnymi, właściwymi wyszkolonemu Rycerzowi Jedi; będzie szybszy i bardziej zwinny, znacznie lepiej też będzie władać mieczem świetlnym...

A właśnie - walka świetlnym ostrzem jest bez wątpienia tym, co wyróżnia wyczulonych na nią spośród wszelkich maści wojowników Znanej Galaktyki. W Obi-Wanie zaś, zgodnie z zapowiedziami o jej wszechobecności i ogromnym wpływie na przebieg gry - na niej spoczywać ma również ciężar walki. A jak wnioskować można ze słów jej twórców - wrażenie faktycznego mistrzowskiego opanowania sztuki walki będzie przemożne: służyć temu ma nowatorski system oparty na intuicyjnych ruchach gracza (hm, mam kreślić młynki myszą?). Niestety, bliższe informacje na ten temat, jak na razie kryje chmurna przyszłość, a i z filmów, jakie miałem okazję obejrzeć, przygotowując tę zapowiedź, nie wynika wcale, czy biegłość w odbijaniu laser boltów droidów Federacji wynika z tego, że są one - jak w JK - automatyczne i od gracza niezależne, czy może - jak bym sobie życzył - choć częściowo była biegłością grającego...

Obi-Wan w czasie gry przejdzie w praktyce cały Episode I - od momentu niedoszłego spotkania z Neimoidianami po pojedynek z Darth Maulem, które to zdarzenie będzie zarazem ostatnią z prób mistrzowskich. Po drodze stawić będzie jednak musiał czoła całej plejadzie bohaterów negatywnych: od robotów bojowych i niszczycieli Federacji, poprzez Ludzi Pustyni, po wyposażonych w miecze świetlne najemników Sithów (hm, a ci skąd?). Warto podkreślić przy tym, że akcja gry nie będzie dokładnym odbiciem tego, co widzieliśmy na ekranie kina bądź telewizora! I tak np. pozostawiony na statku Królowej OB, jak się okazuje, nie siedział wcale cicho: przeciwnie, wyskoczył na miasto (stąd właśnie fotki "Benka" w Mos Espa) i naturalnie wdał się tam w awanturę z niepokornymi...

Jeśli zaś już przy lokacjach jesteśmy - nie można nie przyznać, że robią ogromne wrażenie nawet na statycznych screenach: wielkość i szczegółowość plansz, czy to mowa o Mos Espa, Theed (stolica Naboo), pałacu Królowej, czy Perle Galaktyki - Coruscant, są godne podziwu. Niewiele trzeba, by uznać, że wszystkie cechuje rozmach podobny do tego, jakim nacechowane jest Mroczne Widmo. Mam nadzieję, że ta tendencja utrzyma się również w mapach do gry w sieci - jako bowiem, że te ostatnie mają w OB1 mocną reprezentację - ich istnienie, co najmniej kilku, wydaje się być pewne. Tymczasem jednak, z braku szczegółowych informacji, pozostaję na tym, że wśród trybów ma być "filmowy" Chroń Królową, a potykać się można będzie (LAN i net), wcieliwszy również w Qui-Gona, robota zabójcę czy nawet... Lorda Sith!...

Z powyższego zestawienia wyłania się obraz bardzo spójny i obiecujący: obraz nowego, lepszego Jedi Knight. Jedyna rzecz, która nie podoba mi się w nim już teraz, to fakt, że bardzo prawdopodobne wydaje się utrzymanie go wyłącznie w perspektywie trzeciej osoby (a la TR). Mam nadzieję, że można jednak będzie zagrać Obi-Wanem w perspektywie pierwszej osoby (sugeruje to jeden ze screenów) - osobiście czułbym się lepiej widząc wrogów swymi własnymi oczami... Jeśli tak się nie stanie - cóż, obawiam się, że staniemy przed trójwymiarowym remake'iem filmowej platformówki The Phantom Menace - a to może okazać się dla wielu fanów przysłowiową kroplą przelewającą czarę goryczy... □



**Star Wars: Episode I Obi-Wan**
***Lucas Arts***

## Zupełnie Nowe!

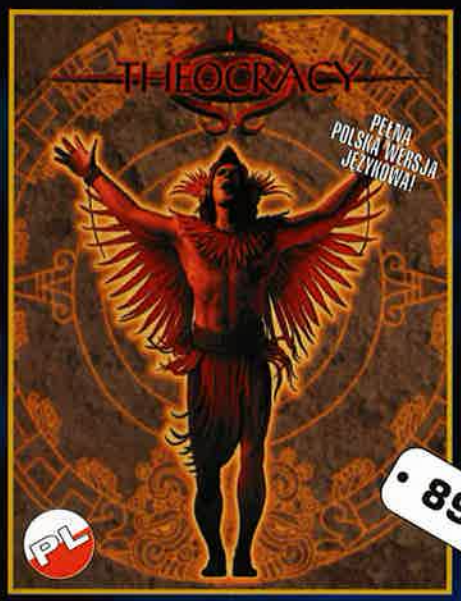
bować szczęścia jako najemnik. Będzie co prawda musiał w tym celu opanować masę różnych dziwnych umiejętności (włącznie ze wschodnimi sztukami walki), ale lepsze to niż tyranie w polu... Swoją drogą jest to już chyba 20 gra robiona na engine Unreala (albo coś koło tego). I znów nie mogę się powstrzymać, by nie zapytać tych, którzy bluzgali na nas za 10/10 dla tej gierki - i kto miał rację? Po prawie dwóch latach od premiery, engine to nadal jest bezkonkurencyjne, przynajmniej jeśli idzie o liczbę licencji...

### • RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE

Sierra Attractions zdradziła, iż pracuje nad kolejną częścią kultowej gierki Incredible Machine. Tym razem tytuł jest godny Księgi Rekordów Guinnesa - Return of the Incredible Machine: Contraptions. Dla niekumatych - jest to zasadniczo gra logiczna, w której pokonujemy kolejne plansze (tu: 250) tworząc rozmaite dziwne urządzenia. Kto nie grał, nie pojmie jak dziko grywalna jest ta gra o pozornie tragicznej grafice. Bo też wcale nie grafika ma być jej atutem! Premiera lada tydzień.

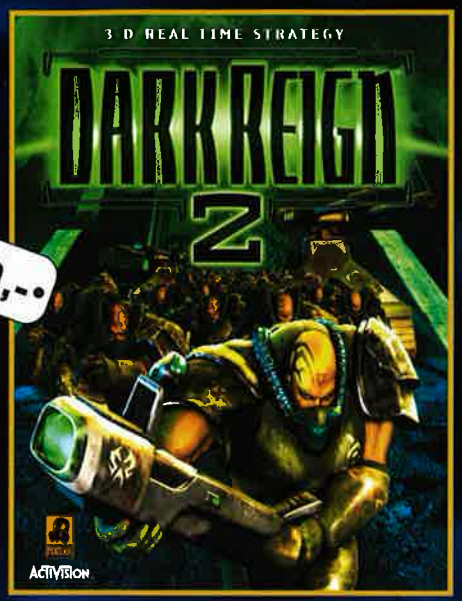
### • HOMEWORLD 1/2?

Nie, nie chodzi tu o prequel Homeworlda, a o dość oryginalny pomysł, by wypuścić "już-nie-demo-a-jeszcze-nie-pełną-grę". Możecie się spodziewać, iż niedługo pojawi się 300 MB wersja Homeworlda, zawierająca tutorial, 4 pierwsze misje i jedną, dotąd nie publikowaną, misję. Nooo, jak dla mnie to jest to po prostu DUUUŻE demo i tyle...




89,-

THEOCRACY

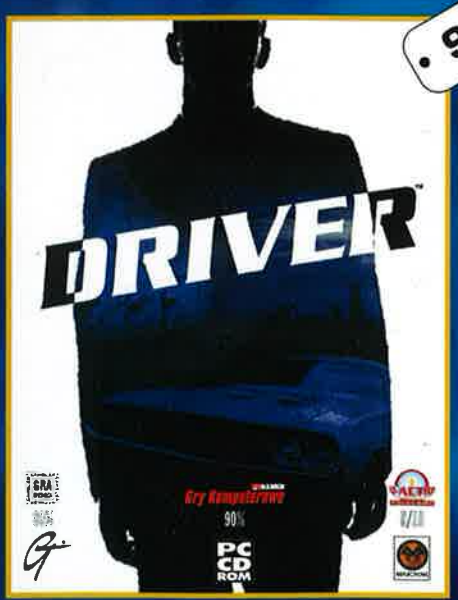



169,--

DARK REIGN™ 2

99,-

RALLY CHAMPIONSHIP




99,-

DRIVER™

KUP JU

UZUPEŁN

W SWOJE

NAJLEPSZ

Szukaj w dobrych sklepach z gra
aby zamówić swój

Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp
ul. Chochołowska 3C, tel./fa
www.lem.com

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

NIESPODZIANKA!
DODATKOWO W PUDEŁKU ZNAJDUJE SIĘ DEMONICZNA PODKŁADKA POD MYSZKĘ
VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION
ACTIVISION
•199,-
VAMPIRE® THE MASQUERADE™
IMPERIUM GALACTICA II ALLIANCES
PC CD ROM
119,-•
IMPERIUM GALACTICA™ II - ALLIANCES
Ubi Soft
HYPE Time Quest
Pełna POLSKA wersja językowa
PL
playmobil interactive
99,-•
HYPE™ THE TIME QUEST
Nowe wydanie wielkiego hitu!
Ubi Soft
PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE
69
PL
69,-•
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE™
Z DZIŚ!
J BRAKI
KOLEKCJI
YCH GIER!
puterowymi lub zadzwoń do nas,
y egzemplarz gry.
ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI
ultimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa,
42 81 65, (0-22) 642 99 21
@lem.com.pl

## Zupełnie Nowe!

### • START UP 2000

Dawno nie było jakichś typowych gier ekonomiczno-biznesowych. Firma Monte Cristo Multimedia (z Francji) postanowiła zapełnić tę dziurę rynkową. Ogólnie będzie to coś w klimatach Industry Giant (choć podobieństwa nie są za duże). Powiem tylko, że możliwe jest wytwarzanie aż 3000 różnych produktów! No i te wszystkie "szykany", jak marketing, dział rozwoju, wdrażania itp., itd. A jeśli pamiętacie grę Wall Street Trader - to robiła ją ta sama firma. BTW: jest już sequel WST, zatytułowany WST 2000. Gra już jest w sklepach.

### • USF VANGUARD NIE DOLECI?

Chollera. Red Storm stracił oddech przy tworzeniu USF Vanguard. Isymulacja statku kosmicznego + symulacja oddziału szturmowego komandosów +... dużo rzeczy). Na razie programiści chcą po prostu przez jakiś czas odpocząć od tego projektu - miejmy nadzieję, że nie na wieczność...

### • MAFIA

Twórcy Hidden & Dangerous - czeska firma Illusion Softworks - pracują nad grą FPP, w której wcielamy się w początkującego mafiozo. Ale akcja nie ograniczy się tylko do strzelania - będzie też można używać samochodów; czyli w sumie mamy KnigPinmaggedon? Hm, zobaczymy jesienią co z tego wyjdzie... Wiadomo tyle, że akcja osadzona jest w 1930 roku, do przejścia jest 20 misji, a całość rozgrywa się w mieście, na obszarze około 22 km kwadratowych (w tym Chinatown i lotnisko). Całość chodzi na engine Insanity 2. Do dyspozycji mamy m.in. "tommygunа" (pe-em), Colta 1911, S&W Magnum wz.27 i shotguna. A prowadzić możemy do 60 modeli samochodów! Iz całkiem realistycznym systemem jaz-

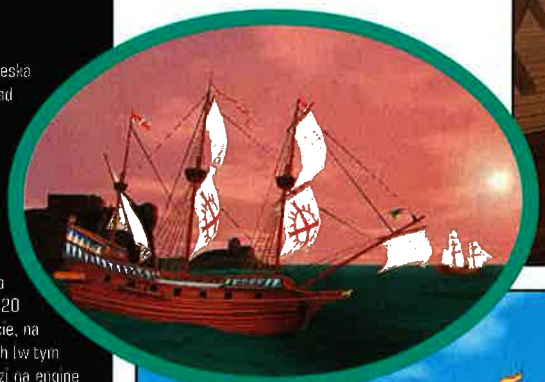
# Sea Dogs

*Grupa developerska Akella powoli wyrasta nam na prawdziwy postrach mórz i oceanów. Rok temu rzucili na głębokie wody rynku komputerowego całkiem dobry klon Pirates!, zatytułowany Corsairs. Minął rok i rosyjscy (tak!) programiści szykują się do kolejnego abordażu półek sklepowych. Ich najnowsze dzieło nosi tytuł Sea Dogs: Between The Devil And The Deep Sea.*

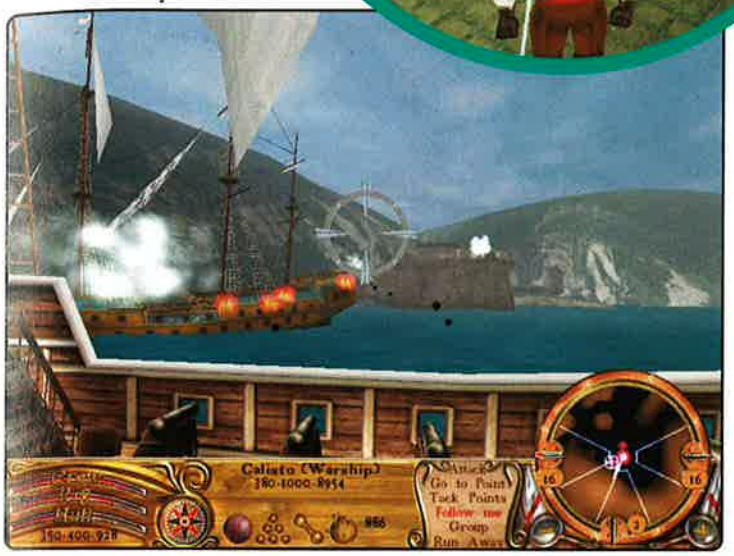
**Einherjer a.k.a. Eld**

Jest rok 1630. Gracz wciela się w postać młodego korsarza, który otrzymał właśnie korsarski glejt od króla (możesz być poddanym Anglii, Hiszpanii lub Francji). Kompletujesz załogę i wyruszasz na południowy Atlantyk, aby walczyć za ojczyznę, a przy okazji zasmakować sławy i zdobyć niezliczone bogactwa. Lądujesz na małej wysepce i robisz z niej swoją bazę wypadową. Od tego momentu możesz stać się postrachem okolicznych wód lub skończyć jako pokarm dla wygłodniałych rekinów. Sława lub śmierć! Trzeciej możliwości nie ma.

Tak w skrócie przedstawia się fabuła Sea Dogs napisana przez Constantina Sapronenkowa. Czy nie przypomina Wam ona czegoś? Mnie kojarzy się z powieściami Janusza Meissnera, a zwłaszcza z "Czarną Banderą". To chyba jednak tylko zbieg okoliczności. Podobnie, jak bezcelowe jest porównywanie Corsairs z Sea Dogs. Corsairs było morskim riltajmem, a Sea Dogs jest z założenia RPG osadzonym w realiach XVII wieku, chociaż nie zabraknie z pewnością elementów strategicznych oraz... fantasy! Nie zdziw się zatem, gdy natkniesz się na trójgłowego smoka. Trochę Sea Dogs ma przypominać Daggerfall, pytanie w jakim stopniu? Jedno wszak nie ulega wątpliwości. Gracz będzie korsarzem i zajmie się chlebem powszednim dla swojego rzemiosła. Topienie i rabowanie statków innych nacji, ataki na forty, plądrowa-

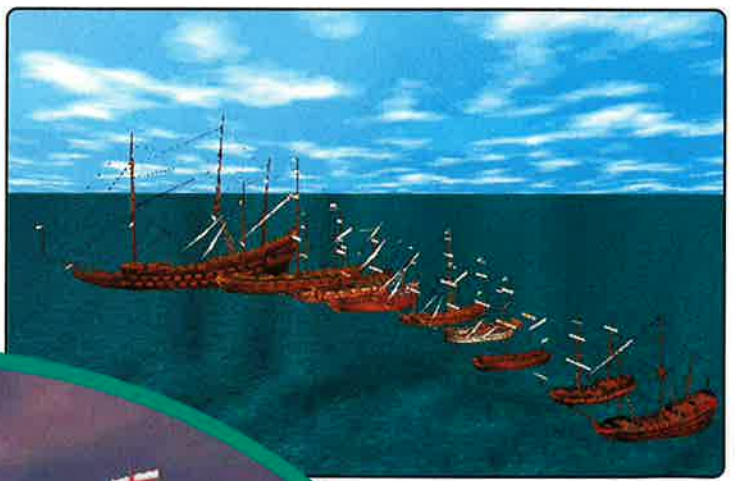


nie miast oraz handel to jest właśnie to, czym będziesz się zajmował. Oprócz tych atrakcji, czekają też na Ciebie nieco nudniejsze zajęcia, jak np. reperacja i dozbrajanie statków, rekrutacja nowych członków załogi itd. Wszystko to zaprowadzi Cię do celu, jakim jest stworzenie własnego imperium.




Podczas swoich przygód, napotkasz ponad stu NPC. Będą to gubernatorzy, handlarze, piraci, szpiedzy, właściciele tawern etc. Głównym zadaniem gracza jest zdobycie wszystkich pobliskich wysp i objęcie ich pod panowanie swojego władcy lub... własne! Nie ma bowiem żadnych przeciwwskazań, abyś zerwał umowę ze swoim władcą i został piratem. Wyspy zostały podzielone na duże oraz małe. Na większych znajdują się trudne do zdobycia miasta, a z kolei na mniejszych malutkie osady kolonistów. Aby utrudnić graczowi zadanie, chłopaki z Akella wprowadzili do niektórych misji ograniczenia czasowe. Uff... będzie trudno, a przecież dojdą do tego nie zawsze sprzyjające warunki pogodowe (np. silny, przeciwny wiatr lub deszcz) podczas walki na morzu. Corsairs również ciężko nazwać łatwą gierką, zatem... szykujcie się na sporą nerwówkę. Najciekawsze jest jednak to, że programiści obiecują, iż wokół nas będzie się toczyć normalne życie (jeśli "normalnym" i nudnym można nazwać życie na Karaibach w XVII wieku ;)). Wody będą patrolowane przez królewskie floty, kupcy będą zajmować się handlem, a piraci zapolują na statki z drogocennymi towarami.

Sea Dogs powstaje na enginie nazwanym Storm. Jak zapewne zauważyliście, zapewnia on pełne 3D i obsługuje dopalacze graficzne. Prawie dwa lata pracy nad nim dają zaskakujące efekty. Engine z łatwością przetwarza dane nawet tysiąca obiektów trójwymiarowych jednocześnie. Zaletą jego jest także doskonałe odwzorowanie warunków pogodowych. Błyskawice, deszcz czy nawet tornado. Lokacje wewnętrzne (jak np. sklepy czy tawerny) oświetlane są przez światło padające przez okna i świece. Programiści Akella przekopali się przez różne encyklopedie, czego efektem są dokładnie odwzorowane ubiory postaci. Cudów tych, co ważne, nie uświadczą tylko i wyłącznie posiadacze dopalaczy. Sea Dogs hula również na gołym sprzęcie, ale ciekawe z jaką szybkością? Obecnie trwają intensywne prace nad dźwiękiem Sea Dogs. Ma on zawierać takie efekty, jak wystrzały



działu, plusk padających w wodę pocisków, szum morza i żagli oraz wiatru.

Data zacumowania Sea Dogs w sklepach została wyznaczona na październik. Nie ukrywam, iż z chęcią ujrzę, jakie postępy uczynili rosyjscy programiści. Apetyt rośnie w miarę jedzenia i mam nadzieję, że ich nowa gra będzie co najmniej tak samo dobra, jak Corsairs. □

**Sea Dogs**
**Bethesda**

## Zupełnie Nowe!

dy i uszkodzeń). Będzie też tryb multi - ściślej 7 trybów. BTW: gierka będzie na 100% sprowadzona do Polski - przez Play-it.

### • PRZODOWNICY...

Przyzwyczailiśmy się już do tego, że do daty premiery gry należy dodać od kwartału do dwóch lat i modlić się, by produkt w ogóle ujrzał światło dzienne. Jak się gra pojawi w terminie, to już wielkie święto. A czy zdarzyło się dotąd, by gra pojawiła się PRZED oficjalnym terminem premiery? !! to w sklepach, nie na Stadionie X-lecia!. Chyba nie. Ale już wkrótce nas to czeka. Twórcy Dark Reign 2 tak się rozochocili, że przyśpieszyli jej premierę o 2 miesiące (co oznacza, że ta już powinna być w sprzedaży!!. Swoją drogą, zamiast "przekraczać plan", mogli przeznaczyć te dwa miesiące na spokojne beta-testy...

### • OBEJRZYJ ZEUSA

Pisaliśmy troszkę o tym niekonwencjonalnym RPGu, osadzonym w świecie greckiej mitologii - więc wypadałoby zamieścić też jakiś obrazek. Proszę bardzo.

### • MODELE DO BOJU?!

Unique Development Studios wpadło na dość kuriozalny pomysł: a jakby tak zrobić symulator walk... MODELI samolotów z czasów II wojny? I w ten sposób poczęła się gra Airfix Dogfighter. Czemu wzięli modele zamiast oryginałów? Hm moja teoria jest taka - przy niezgodności wyglądu kokpitu czy osiągów danego samolotu, będzie zawsze można odparować "stary, odczep się - to przecież model Spitfire, a nie oryginał!". I krytyk faktycznie się zamknie. No i walki toczone będą np. pod sufitem pokoju... Mam tylko nadzieję, że nie będzie to gra robiona serio, a coś w stylu Army Men?

### • KINESOFT X 2

Firma Kinesoft wkrótce - na początku roku 2001 - puści na rynek 2 nowe gierki: MageLords i Crimson Order. Ta pierwsza to coś pomiędzy RTS, RPG i grą ekonomiczną - epicka opowieść o tworzeniu imperium, w świecie pełnym magii i przemocy. Druga gierka to czysta radosna łupanina w 3D, osadzona w roku 2583 i (jakże oryginalne!) opowiadająca o walce ziemskiego ruchu oporu z agresywnymi przybyszami z kosmosu.

### • POMÓŻ STWORZYĆ STAR WARS!

Nie, nie - nie Lucasowi (choć faktycznie przydaliby mu się pomocnicy przy tworzeniu scenariusza - fabuła Phantom Menace świadczy o kryzysie formy Mistrza). No to komu? Ludziom z firmy Wizards of the Coast. Panowie majstrują RPGa, osadzonego w świecie SW i są otwarci na wszelkie ciekawe idee. Proponujemy więc odwiedzić ich stronę i wziąć

## Zupełnie Nowe!

udział w specjalnej ankiecie. Sama gra powinna być gotowa pod koniec tego roku. Tzn. pierwsza gra - bo ma być ich kilka.

• NETAMORFOZA CYBERLIFE

Firma Cyberlife (m.in. autorzy Creatures) postanowiła zmienić nazwę na Creature Labs. I żeby utrwalić tę nazwę w umysłach graczy zamierza szybko wydać - pod nowym logiem - ciekawy i niekonwencjonalny RTS 3D o nazwie Beasts.

• QUARK

Wyobraźcie sobie gierkę w klimatach Omikrona (bo na jego engine pomiękąd), w której możecie przemieszczać się pomiędzy dwoma światami. Jeden średniowieczny z elementami fantasy, a drugi to współczesne okolice Londynu. Tak właśnie ma wyglądać gra o nazwie Quark. Ale nic więcej o niej na razie nie wiadomo.

• ALE KASA...

Jak myślicie, jakie pieniądze krążą w światku zajmującym się tworzeniem gier (oraz ich promowaniem i kupowaniem). Hm, tego do końca nie wie nikt. Ale wiadomo, że tylko w USA, jedynie w roku 1999, przepłynęło w tej branży z rączki do rączki niemal 7,5 MILIARDA dolarów. I jest to o 20% więcej niż w 1998. Zakładając identyczny wzrost w tym roku

# KOHAN
## IMMORTAL SOVEREIGNS

*Zamknij oczy. Znajdziesz się w krainie Khaldun i obejmiesz władzę nad rasą Kohan. Rasą nieśmiertelnych. Kohan od zawsze panowali w krainie Khaldun, ale seria kataklizmów zniszczyła ich kulturę oraz dziedzictwo. Teraz nieśmiertelni marzą tylko o jednym: o odrodzeniu dawnej świetności rasy.*

### Einherjer a.k.a. Eld

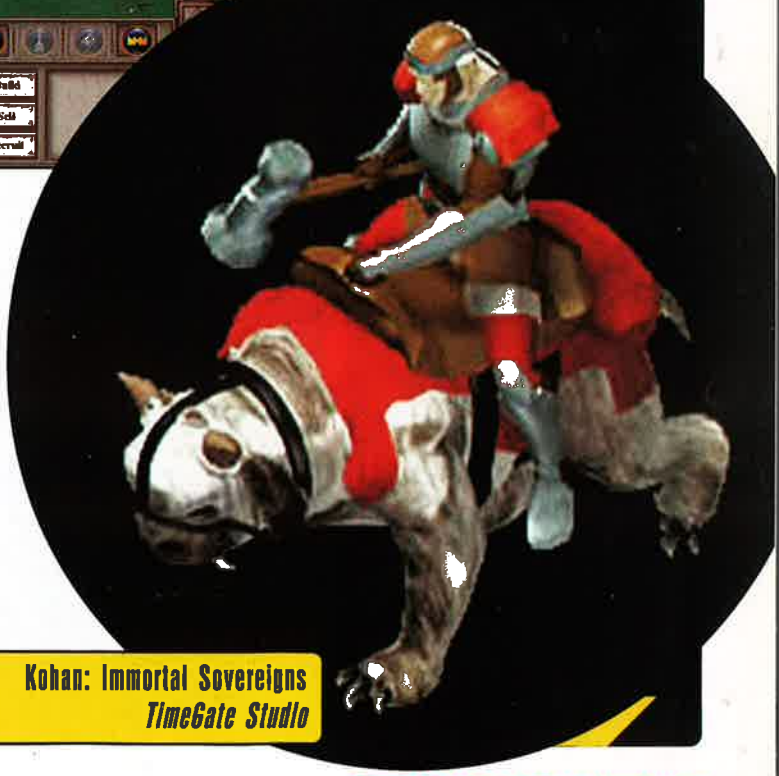
A teraz otwórzcie oczy i popatrzcie na screeny obok. Nie będę bawił się Waszym kosztem i nie zapytam się do jakiego gatunku należeć będzie Kohan: Immortal Sovereigns. Wiadomo przecież, że do czynienia będziemy mieli z milion którymś riltajmem fantasy. W tym miejscu zazwyczaj piszę pogadankę na temat wtórności gier, zrzynania pomysłów etc. Ale tym razem tak nie będzie, bowiem ostatnio miałem takie samo podejście w stosunku do Majesty i mocno się zdziwiłem, kiedy ta "badziewna" gierka przykuła mnie na kilka tygodni do monitora. Dlatego teraz wolę być ostrożny i nie wygłaszać osądów, zanim nie zagram.

Zadania, jakie czekają na Ciebie w Kohan, nie odbiegają zbytnio od typowo riltajmowych. Buduj,

odkrywaj nowe terytoria, konstruuj, walcz z wrogiem oraz odkrywaj przeszłość własnej rasy. Doprawdy trudne jest życie bohatera w krainie fantasy. Prawie zapomniałem wspomnieć o Twoim imieniu (ale czy to ma jakieś znaczenie?). Twoje dumne imię brzmi Ceyah i jesteś czarodziejem praktykującym mroczną, złą magię. Jesteś jednym z tych, którzy przetrwali kataklizm. Pamiętasz jak wyglądał Khaldun przed tragedią i wiesz ile czeka Cię pracy, aby przywrócić krainie pełny blask. Ale mimo to podejmujesz wyzwanie.

Kohan jest tworzony z myślą przede wszystkim o grze w sieci, gdzie zmagać się ma do ośmiu graczy. Nie zabraknie jednak trybu dla pojedynczego fana riltajmów. Jeżeli zapowiedzi autorów pokryją się z rzeczywistością, to do walki poprowadzimy naraz dwieście jednostek. Tych z Was, którzy grali w Shogun, liczba ta nie zaszokuje, ale wydaje mi się, że brzmi ona zachęcająco. Dojdzie do tego całkiem przyzwoita liczba formacji. Mapy są generowane, czyli jeżeli zaczniecie grać w tę samą misję drugi raz, to wszystkie potwory czy miejsca będą inaczej ulokowane. Skoro o tym mowa, to warto wspomnieć, iż oprócz potworów na mapie są rozmieszczone czary, artefakty, magiczne miejsca etc. Questów do wykonania jest nieco ponad sto. Grafikę Kohan możecie podziwiać sami na zamieszczonych obok screenach, ale od siebie dodam tylko, że trochę śmiesznie wyglądają na tle terenu jednostki i potwory. Jakoś nie podoba mi się ich wielkość. Rozumiem, że facet na koniu jest większy od choinki w lesie, ale żeby od góry i zamku :). Żarty żartami, ale grafika nie jest taka zła. Nie może się co prawda równać chociażby z Majesty, jednakże jest "baśniowa" i doskonale pasuje do klimatu gry.

Ciężko mi powiedzieć, czy Kohan stanie się przebojem, czy też pojawi się i przemknie przez sklepy niczym kometa. Na pewno ciężko się będzie tej grze wybić, ale być może trafi nam się kolejna gra z tak wspaniałą grywalnością jak Majesty. □



Kohan: Immortal Sovereigns
TimeGate Studio

## Zupełnie Nowe!

i przyjmując, że reszta świata ma takie same obroty, jak USA to da... he he, policzcie sobie sami. Aha - na konsole przypada dokładnie 50,5% wpływu.

### • CHCEMY OUTLAWS!

Fani FPPka, osadzonego w realiach Dzikiego Zachodu - Outlaws... dawne dzieje! - zbierają petycję mającą wymóc na producencie produkcję sequela. Idzie im raczej średnio - do tej pory zebrali z 2000 podpisów.

### • SPEC OPS M.O.U.T 2035.

Co to jest Spec Ops, tłumaczyć nie muszę? Ale co oznacza ten skrót w tytule? Ano: "Military Operations in Urban Terrain" - czyli "miejskie bitwy", w dość dowolnym tłumaczeniu. A jest to najnowsza propozycja twórców Spec Ops, czyli Zombie. Tym razem gierka adresowana jest głównie dla fanów multipleya (jest łączność głosowa) i ma to być coś bliższego zespołowym deathmatchom niż typowej akcji komandosów. Taki Team Fortress, jednak podlany sosem taktyki grupowej, a nie tylko strzelania we wszystko co nie jest z naszego oddziału. Gierka ma chodzić na engine LithTech 2. (Na tym samym engine ma też być zrobiony Spec Ops 3). Gierka powinna być gotowa pod koniec tego roku.

### • CAMELOT 2001

Mythic Entertainment zaprasza w przyszłym roku do swej strategii The Dark Age of Camelot tych, którzy lubią rycerskie legendy Okrągłego Stołu i ogólnie świat arturiański. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy Artur ginie i chaos ogarnia jego królestwo. Wcielamy się w przywódcę jednej z trzech nacji: Brytyjczyków (Britons), Celtów lub Norsemanów (Wikingów?) i wyruszamy przeciwko konkurencji: Albionowi, Hibernii i Midgardowi. Zasadami gra ma przypominać słynnego Warlords.

### • ECHELON

Ta gra Bethesdy nie ma NIC wspólnego z recenzowanym kiedyś na łamach CDA przeciętnym węgierskim RTSem. Nic poza tytułem. Swoją drogą grę robią dla tej firmy Rosjanie z BUKA Entertainment. Ten Echelon będzie połączeniem symulacji lotu i gry akcji, osadzonym w przyszłości i w kosmosie (choć nie tylko). Do wyboru m.in. ciekawe misje - np.

## Zupełnie Nowe!

desant na wrogi fort. Będzie też 25 typów pojazdów latających, 100 odmian pojazdów naziemnych + 100 uniwersalnych. Gra w solo i multi. Premiera późną jesienią tego roku. BTW: pozwolę sobie zacytować kawałek pewnej gazety "akcja dzieje się w futurystycznej przyszłości"

### •DOMINION WARS

Simon & Schuster pokazał parę obrazków z gry Deep Space Nine: Dominion Wars. (space combat strategy game). Premierę zapowiedziano na jesień tego roku (październik). Wiadomo, iż będzie 30 misji, 3 rasy, 4 kampanie, 20 rodzajów statków (w tym klasy Defiant i Sovereign), możliwość dowodzenia 6 statkami naraz, solo i multiplay itd. A na razie popatrzcie.

### •ZNÓW UBYŁO W FIRAXIS

Brian Reynolds, producent i współzałożyciel Firaxis Games, pożegnał się z Sidem Meierem i opuścił firmę. Nie podano przyczyn rozstania. A na dodatek kolejny Firaxisowiec - Douglas Kaufman - podziękował za pracę i wstąpił do firmy założonej przez byłych pracowników tejże firmy, a znanej jako Big Huge Games.

### •POZWALAM NA START

ATC-2000 - bardzo realistyczny symulator kontroli ruchu powietrznego. Robi się. Nic więcej nie wiem, ale ponieważ brzmi to bardzo obiecująco, to gwarantuję, że będziemy trzymać rękę na pulsie wydarzeń.

### •LOOSE CANNON

Digital Anvil wiąże wielkie nadzieje z grą Loose Cannon, która powinna ukazać się pod koniec tego roku. Wcielamy się w niej w rolę najemnika, który ma jedną zasadę "Ty płacisz, ja wykonuję i nic innego mnie nie obchodzi". Będzie z 20 zróżnicowanych misji - od eskortowania VIPów albo konwoju z kasą, po odbijanie zakładników lub zabójstwo na zlecenie. Aha - większość czasu spędzicie za kółkiem swego uzbrojonego po wycieraczki wozu. Jakby tak skrzyżować Postala, GTA i Syndicate.

### •CO PO AOE2

Wiadomo tyle, że jej autorzy robią innego RTSa, nie mającego ŻADNEGO związku z Age of Empires.

### •ROSWELL GAME

Red Storm wspólnie z Red Lemon Studios, Climax Group i Crawfish Interactive stworzą grę - jej nazwy jeszcze nie ustalono - bazującą na popularnym, ale nieznanym u nas serialu Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends. Powinni skończyć do końca tego roku. Można się domyślać, że będzie to trochę w klimatach X-Files.

***Grom (tytuł roboczy) będzie grą akcji i przygody z elementami RPG, osadzoną w trzecim wymiarze. Grę tworzą programiści Rebeliona i ludzie, którzy stworzyli grę "Odium" (czyli ekipa Metropolis; Odium - Gorky 17). Mówiąc krótko - jest to rdzennie polska gra!***

## Couek & his brain

### FABUŁA

Jest rok 1942. Naziści szukają "Zaginionego Miasta", w którym, jak wierzą, jest ukrytych 12 tajemniczych broni króla Arjuna. Bronie te są tak potężne, że każda z nich jest w stanie zniszczyć całe narody. Na nieszczęście nazistów, jest człowiek, który wyrusza w trudną podróż, aby pokrzyżować im plany... [Czyli Mortyr + Poszukiwacze Zaginionej Arki w jednym?]

### KONCEPCJA GRY

Jak już mówiłem, Grom jest grą akcji i przygody z elementami RPG i systemem walki w czasie rzeczywistym.

Autorzy mają nadzieję, iż ich gra będzie miała klimat przypominający skrzyżowanie filmów z Jamesem Bondem i Indiana Jonesem, gdzie przygoda przeplata się z mistycyzmem.

### ELEMENTY RPG

Grom będzie przedstawiać żywy i niezależny świat, włączając niezależnych bohaterów, posiadających własny AI reagujący na poczynania gracza. Gracz będzie posiadał dobrze zrównoważone umiejętności i statystyki z jasnym i czytelnym stosunkiem zależności między nimi i poczynaniami gracza. Oczywiście, jak na RPG przystało, gracz będzie mógł znaleźć NPCów do pomocy i wspólnej wędrówki. Choć kontrolę nad NPCami sprawował będzie komputer, gracz ma możliwość dawania prostych rozkazów. Grom posiada nieliniową fabułę zawierającą podrzędne sub-questy.

### PRZYGODA

Grom ma wprowadzić gracza w bardzo zawikłaną i tajemniczą fabułę. Oczywiście to nie znaczy, że będziemy musieli przeszukać cały ekran, aby znaleźć rozwiązanie jakiegoś szczególnego zadania. Gra ma być jasna i łatwa w użytkowaniu. Interfejs zaprojektowano tak, by przede wszystkim nie utrudniał rozgrywki i nie zmuszał do wielogodzinnego "rozgryzania" jego funkcji z instrukcją w ręce. Ostatecznie w grze ma dominować akcja. Questy też mają być stosunkowo proste [co nie oznacza "proste do przejścia"!].

Mówiąc krótko, Rebelmind robi w Polsce coś w stylu hollywodzkiego filmu akcji w wydaniu komputerowym. Jeśli dodamy do tego dobrą grafika i ścieżkę dźwiękową plus sporą dawkę humoru, to efekt może być całkiem interesujący... □

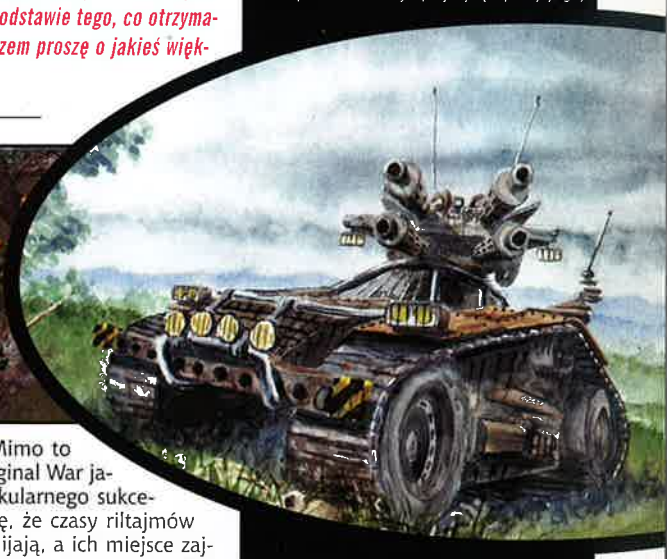
**Grom**
***Rebelmind***

# CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT

*Już za kilka tygodni w sklepach pojawią się trzy nowe gry wydane przez CD Projekt. W związku z tym otrzymaliśmy od CD Projekt BARDZO małutkiego press - packa z BARDZO lakonicznymi informacjami na temat tych gier. W zasadzie na podstawie tego, co otrzymałem do rąk powinien powstać news, ale postanowiłem spróbować napisać zapowiedź. Następnym jednak razem proszę o jakieś większe informacje. Same screeny to za mało.*

**Einherjer a.k.a. Eld**

## Original War



Pierwsza z gier jest kolejnym klonem Command & Conquer. Akcja gry toczy się podczas fikcyjnego konfliktu zbrojnego. Gracz obejmuje dowództwo nad którąś z trzech stron tegoż starcia: Amerykanami, Rosjanami lub Arabami. Powodem konfliktu są złoża mineralne na Alasce oraz Syberii. Każda z nacji oczywiście dysponuje inną bronią, ma całkowicie odmienne cele strategiczne i środki, które jest w stanie przeznaczyć na wojnę. Grę można ukończyć na kilka różnych sposobów. Programiści Virgin nie stawiają przed graczem konkretnych celów. Wygrać musisz, ale od Ciebie zależy jaką drogę obierzesz.

Grafika Original War, sądząc po screenach, jest całkiem przyjemna dla oka, chociaż ciężko ją nazwać oryginalną. Raczej typową dla riltajmów. Rzut izometryczny, lokacje trochę zajeżdżające Falloutem, ładne efekty wybuchów. Mimo to nie wróżę Original War jakiegoś spektakularnego sukcesu. Wydaje się, że czasy riltajmów powoli przemijają, a ich miejsce zajmują RPG. Dlatego nie wystarczy zrobić kolejnego klona C&C. A w zapewnienia autorów o "oryginalności" ich produktu nie chce mi się wierzyć. □

**Original War**
**Virgin Interactive**

## Hellboy

Rok 1962. Dwóch tajnych agentów BPRD (czyli Bureau Of Paranormal Research And Defence) Hellboy i Sarah zostaje wysłanych z misją do Czechosłowacji. Hellboy jest najlepszym agentem BPRD i nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że jest on potworem, który wybrał walkę po stronie dobra przeciw swoim pobratymcom. Z głowy wystaje mu róg, jest cały czerwony, a jedno z jego ramion stworzone jest z metalu nieznanego na naszej planecie i służy mu za broń. Do Czechosłowacji wybrał się, aby stawić czoło najgroźniejszemu z diabelskich potworów, Abelowi. To właśnie Abel 666 lat wcześnie próbował się przez tajemnicze wrota dostać do naszego świata wraz ze swoja hordą Psów Nocy. Został on wtedy powstrzymany przez swego brata bliźniaka Mitri i zamieniony w posąg. Niestety, po 666 latach Abel odzyskał wolność i za wszelką cenę chce zrealizować swój

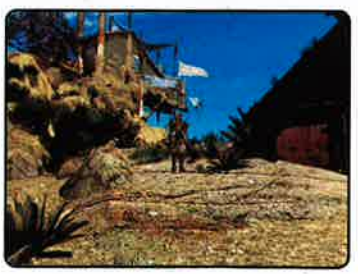
niecny plan. Powstrzymać go może jedynie nasz bohater, dla którego wraz z odpaleniem gry zacznie się najdłuższa noc w życiu.

Hellboy to z kolei tytuł czerpiący inspiracje z Resident Evil i Nocturne. Action - horror - adventure jak to fachowo nazywają swoje dziecko programiści Cryo. I to właściwie wszystko, co powinniście wiedzieć (i niewiele więcej niż sam wiem). Dostarczone nam materiały zawierały bowiem tylko kilka suchych faktów na temat fabuły oraz screeny. Trzeba jednak przyznać, iż screeny robią wrażenie. Ciarki przechodzą, gdy się patrzy na te mroczne lokacje i przeraźliwe bestie. Będzie strasznie i krwawo! Żeby tylko gra chodziła z rozsądną szybkością, co sądząc po ostatnio wydanych grach tego typu nie jest takie oczywiste. □

**Hellboy**
**Cryo Interactive**

## Odyssee

O tej grze wiem najmniej, czyli prawie nic. Oto kilka suchych faktów. Odyssee jest przygodówką skierowaną do fanów Atlantis i Riven. Fabuła gry wzorowana jest na Odysei Homera. Bohaterem jest zatem powracający spod Troi Odyseusz. Nie zabraknie również Penelopy i Telemacha oraz innych bohaterów dzieła Homera. Odyssee zostanie oprawiona w znakomitą grafikę 3D (jak przystało na Cryo. Pamiętacie, jaki szok wywołało Dark Earth?) i ukaże się na dwóch srebrnych krążkach. □



**Odyssee**
**Cryo Interactive**

## Zupełnie Nowe!

**• POGNIEWALI SIĘ?**

Ni z gruchy, ni z pietruchy Red Storm Entertainment oświadczył, że przestanie być dystrybutorem gier stworzonych przez SouthPeak Interactive. Trudno powiedzieć co było przyczyną tej decyzji, gdyż nie podano żadnych szczegółów związanych z tą sprawą. Ale jak nie wiadomo o co chodzi, to chodzi o pieniądze - mówi stara ludowa mądrość...

**• DINOSAUR**

Disney Interactive i Ubi Soft Entertainment zawarły umowę celem "komputeryzacji" najnowszego filmu wytwórni Disneya - czyli tytułowego Dinozaura. Premiera pod koniec roku.

**• KOUDELKA**

Czy powiedzielibyście, że pod takim swojsko i jakby czesko brzmiącym tytułem, ukrywa się rasowy horror, wyglądający jakbyście skrzyżowali Resident Evil z Final Fantasy?! A jednak. Nie wiem nic o dacie premiery na PC (na razie jest na PSX) - ale wiadomo, że gra ma być skonwertowana. Dystrybutor: Infogrames.

# Crimson Skies

*Gdzieś tak pod koniec kwietnia otrzymaliśmy press-packa, w którym znajdował się m.in. dobrze zapowiadający się tytuł Crimson Skies. Miałem nawet napisać zapowiedź, ale doszedłem do wniosku, że bez sensu jest pisać zapowiedź przed targami w Los Angeles. Przecież Naczelny i tak zawsze przywozi stamtąd tonę świeżutkich press-packów. Odłożyłem zatem krążek z Crimson Skies "na później". Tak się jednak złożyło, iż to "na później" nie nastąpi, bowiem szef przywiózł zza Oceanu beta wersję Crimson Skies i zamiast zapowiedzi przyszło mi pisać do działu "za pięć dwunasta".*

**ELD (np: Tulus "Evil 1999")**

Ostatnio często narzekam na wtórność gier. Jedna jest podobna do drugiej, absolutnie nic nie wnoszą nowego do swojego gatunku, nie mówiąc już o stworzeniu czegoś zupełnie nowego. Nie mam pretensji do programistów za brak pomysłów. Rozumiem, że od czasów powstania pierwszej gry minęło już straaasznie dużo czasu i powstało z kilka(set?) tysięcy gier. Nie dziwi mnie zatem pojawienie się dziesiątków klonów gry X lub Y. Takie są prawa rynku, ale czasami zaświeci promyczek nadziei, że gracze nie będą tylko i wyłącznie karmieni kolejnymi kopiami. Takim światełkiem w tunelu jest właśnie Crimson Skies. Trudno jednoznacznie gdzieś zaszufladkować produkt Microsoftu. Najłatwiej byłoby zakwalifikować Crimson Skies jako podniebną strzelankę, ale to nie do końca prawda. Owszem, na pierwszy rzut oka może się tak wydawać. Siadamy wszak za sterami latadełka i truszamy w powietrze zmagać się gdzieś na niebo-skłonie. Jest to jednak coś więcej niż tylko strzelanka. Co ciekawe, posiada nawet niezłą story, która przenosi gracza w lata trzydzieste i czterdzieste naszego wieku.

W czasy, gdy pilotami byli ludzie o niewyobrażalnej odwadze oraz brawurze. Do tego byli jeszcze prawdziwymi showmanami, gotowymi za wszelką cenę pokazać do czego są zdolni. Z pewnością zwariowane to były czasy i taka też jest i ta gra. Samoloty, za sterami których zasiadamy, są całkowicie fikcyjne. Nie przypominają one żadnych znanych mi samolotów (może za wyjątkiem posiadania skrzydeł i śmigła ;)), a ich nazwy brzmią przynajmniej egzotycznie. Jak chociażby Fairchild Brigand czy Sanderson Vempire. Nazwy w sam raz dla statku powietrznego pirata, jakim bez wątpienia jest bohater gry Nathan Zachary. Oczywiście trudno od takich latadełek wymagać, aby w powietrzu zachowywały się jak Spitfire czy Mustang. Nie ma zatem mowy o jakimś realistycznym locie. Z tego też względu fani symulatorów powinni omijać Crimson Skies szerokim łukiem. Jednak takie potraktowanie realizmu lotu ma swoje niezaprzeczalne zalety. Można chociażby wykonywać niesamowite ewolucje podniebne. To, co skończyłoby się utratą mocy silnika lub jego zatarciem, w normalnym symulatorze, w Crimson Skies, da się zrobić bez żadnych negatywnych konsekwencji.

Podobnie jest z uszkodzeniami. To, co zwykle kończy się śmiercią w symulatorze, tutaj kosztuje gracza tylko smugę dymu za ogonem naszego latadełka. Jednak nie realizm jest najdziwniejszy w tej grze, ale zadania, jakie mamy do wykonania. Kojarzą mi się one nieodzownie z hollywoodzką produkcją, z Robertem Redfordem w roli głównej, zatytułowaną "Wielki Waldo Pepper". Jeżeli pamiętacie, to w tym filmie Redford grał pilota biorącego udział w cyrku powietrznym. Grając w Crimson Skies miałem nieraz uczucie, że wcielam się właśnie w postać Redforda. Niektóre misje rzeczywiście polegają na walkach powietrznych z innymi maszynami oraz sterowcami, ale są również zadania podczas których musimy np. przelecieć pod mostem, wyskoczyć ze spadochronem lub zniszczyć cel naziemny. W sumie tak, jak wcześniej pisałem rozgrywka w Crimson Skies przypomina do złudzenia "Wielkiego Waldo Peppera". Chyba ktoś z autorów jest fanatykiem Redforda?

Tak czy inaczej gra jest urozmaicona i o to przecież chodzi. Gdybym miał w kółko uganiać się po niebie za Zeppelinami, to pewnie Crimson Skies znudziłaby mi się po pół godzinie. Zamiast nudy mamy za to zróżnicowane misje i wyśmienitą zabawę.

Jedną z rzeczy, za jakie wysoko cenię Microsoft (nie chodzi mi wbrew pozorom o Windę, he he he!), jest oprawa audiowizualna gier, które wypuszczają. Nie inaczej ma się sprawa z Crimson Skies. W klimat misji znakomicie wprowadzają nas bardzo dobre filmiki, a w czasie lotu niejednokrotnie opadała mi kopara. Ładne sylwetki samolotów, śliczne efekty uszkodzeń, piękne chmurki, a przede wszystkim wygląd terenu zrobiły na mnie duże wrażenie. Teren, nad jakim latamy, trzeba samemu zobaczyć. Aha, do tej pory nie wspomniałem, że misje są rozgrywane nad różnymi obszarami Stanów Zjednoczonych, m.in. nad Hollywood, Manhattanem, Pacyfikiem i Hawajami, przez co nie jesteśmy skazani na ciągłe oglądanie tak samo wyglądających budynków czy drzewek. Doprawdy świetnie prezentują się ulice Los Angeles i Nowego Jorku. Nie ma chyba nic przyjemniejszego, niż przelecieć się lotem koszącym wokół Statuy Wolności. Co ważniejsze teren usiany jest dużą ilością budynków, a nie tylko kilkoma domkami.

Niektóre loty odbywają się podczas zmiennych warunków atmosferycznych. Padający deszcze i śnieg nie wpływa jednak, jak się łatwo domyśleć, na realizm lotu, a tylko na jego "widowiskowość". Takie małe uatrakcyjnienie. Chociaż grafika jest bardzo szczegółowa, to wymagania sprzętowe są stosunkowo niskie. Nie potrzeba setek RAMu ani też dopalacza. Crimson Skies chodzi całkiem przyzwoicie na gołym blaszaku z prockiem 300 Mhz [co nie oznacza, że dopalacz jest niepotrzebny w tej grze]. Brawa dla programistów za przyłożenie się do kodu gry. Na dużą grywalność Crimson Skies wpływa z całą pewnością muzyka. Świetnie dobrana, już na początku kojarzy się z latami trzydziestymi. Podobnie jak głos faceta gadającego przez interkom i wydającego polecenia. Niektóre gadki jego oraz skrzydłowego są wręcz zabawne. Ot, taki komentarz naszego bocznego: "Przestań do mnie strzelać, głupi gorylu! Co jest z Tobą?". No cóż, nawet najlepszym zdarzają się wpadki ;). Celowałem przecież w Zeppelina...

Te kilka dni, spędzonych na testowaniu Crimson Skies, na pewno nie mogę uznać za stracone. Gra się bardzo dobrze, choć w wersji, którą otrzymałem, znalazłem kilka bugów. Ale taki już jest urok beta wersji. Crimson Skies zaskoczyło mnie bardzo pozytywnie. Spodziewałem się jakiejś infantylnej strzelanki, a zamiast tego otrzymałem grę, będącą co prawda w głównej mierze strzelanką, ale udanie przyprawioną ciekawymi, urozmaiconymi zadaniami i czaderskim klimatem lat trzydziestych. Jeżeli widziałeś w telewizji "Wielkiego Waldo Pappera" i podobał Ci się, to musisz czekać na Crimson Skies. □

**Crimson Skies**
*Microsoft*

# KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

*Zjadłem pyszny obiadek, włożyłem płytkę do napędu i zobaczyłem na ekranie uśmiechniętego klauna. Niewiele myśląc, kliknąłem go delikatnie i od tej chwili nabrałem podejrzeń, że moja mama dodała do zupy kropelkę lub dwie LSD. Dobrze, że zrobiłem to po obiedzie, gdyż następne 12 godzin obowiązywał mnie ścisły post. (Mało brakowało, a nic bym nie zdążył napisać). Kwas, kwas i jeszcze raz kwas, a raczej KISS. Takie wrażenie wywarła na mnie świeżutka przedpremierowa wersja gry pochodzącej od chłopaków z Third Law Interactive.*

**Robert Hubacz**

Po pierwsze, KISS Psycho Circus: The Nightmare Child to najmocniejsza FPP rzeźnia, jaką w życiu widziałem. Po drugie, to zarazem niesamowicie wciągająca historia, przy której story innych FPP można zawrzeć w dwóch słowach: brak story. Świat KISS został stworzony w oparciu o rzeczywistość wykreowaną przez Todda McFarlana, twórcę komiksów KISS Psycho Circus, których treścią są przygody czwórki tworzącej zespół rockowy KISS, wizualizowany zaś przy pomocy engine graficznego Lithtech, znanego z Blood 2 i przede wszystkim Shogo.

Wystarczy tego zachłystywania się, czas przenieść się w demoniczny świat tajemnic i mroku, w którym przyjdzie zmierzyć się nam z wynaturzonymi stworzeniami, będącymi sennymi marzeniami nienarodzonego Nightmare Child, osobnika na miarę naszego obiecanego Antychrysta. Nienarodzony wciąż śpi, lecz nieubłaganie zbliża się czas, kiedy czeluście piekła rozchylą swe plugawe łono i wydadzą na świat jego straszliwą osobę. Dlatego ty, a właściwie czteroosobowy zespół rockowy, mający dać cotygodniowy koncert zostajecie obdarowani biletami na najstraszliwsze i najbardziej groteskowe przedstawienie cyrkowe, jakie kiedykolwiek się odbyło. W tym miejscu, po wysłuchaniu przepowiedni cygańskiej wróżbiarki, rozpoczyna się twoja walka o własne życie i chyba w ogóle jakiekolwiek inne. Zaczynasz jako zwykły śmiertelnik, by z czasem zdobyć moc starożytnego The Elder, (komiksowego) ponadnaturalnego alter-ego KISS. The Elder znajdzie ucieleśnienie w postaci Starbearera, Demona, Beast Kinga i Celestiala, w których to po zebraniu wszystkich elementów starożytnej zbroi przeobrażą się członkowie zespołu, oddając swoją jaźń Elderowi. W zamian zyskując boskie atrybuty, nieodzowne w finalnym przedstawieniu cyrkowym, w którym czeka ich rozprawa z Nightmare Child.

Gra składa się z pięciu demonicznych etapów. Pierwsze cztery to krwawa i niebezpieczna droga do boskości. Zaczynając od Starbearera, prowadzimy kolejnych członków grupy poprzez cztery odmienne rzeczywistości kompletując zbroję, by w finalnie łącząc siły przenieść się do diabelskiego cyrku. Scenerie w których się znajdziemy tworzone na engine Lithtech (zgodnie z zapewnieniami twórców ulepszonym, w porównaniu m.in. do Shogo), robią niesamowite wrażenie. Każdy epizod rozgrywany jest w świecie o cechach odpowiadających atrybutom aktualnie prowadzonego bohatera (ogień, woda, ziemia, powietrze). Panuje w nich tak mroczny i niesamowity - KISSOWY - klimat, że osobom o słabych... nerwach radzę zaopatrzyć się w pieluchy. Osobiście miałem okazję zwiedzić tylko pierwszy epizod, ale to wystarczyło, aby moje źrenice były wielkie jak spodki. Jeżeli pozostałe wyglądają podobnie, to chyba czas w dzień premiery zaopatrzyć się w silne środki uspokajające.

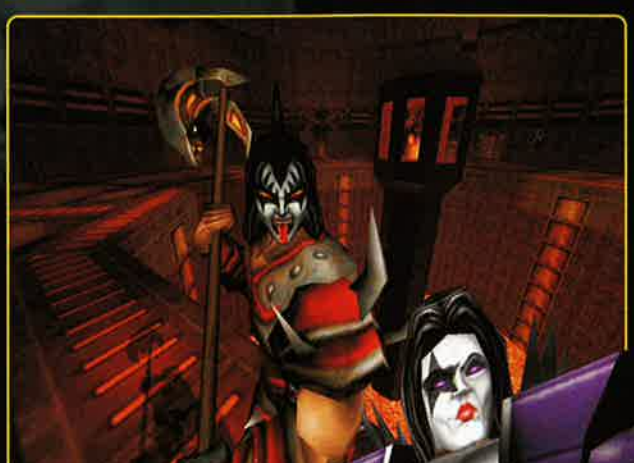
Stres nie kończy się na sceneriach, gdyż o wiele większą "kwasowością" odznaczają się przeciwnicy, z którymi będziemy mieli przyjemność (przyjemność tylko z założoną pieluchą) walczyć. Producenci z Third Law zastosowali nową "technologię hordy", która bez ujemnego wpływu na płynność gry, pozwala na generowanie niezliczonej ilości przeciwników, którzy atakując znienacka grupą - gryzą, strzelają, tną, obrzucają wnętrznościami - usilnie dążą do uśmiercenia naszego podopiecznego. Przyjdzie nam się zetrzeć się z trzema kategoriami przeciwników: potworami atakującymi stadnie (np. pająki, kraby i inne owoce morza), najbardziej chyba groteskowymi cyrkowymi mutantami (np. Grubas w pływackich okularach, z wyrysowaną na brzuchu tarczą, od której odbijają się pociski), oraz "Bossami" czekającymi na nas na końcu każdej lokacji.

Skoro już o zabijaniu mowa, to czas wspomnieć o narzędziach zbrodni. Autorzy obiecują aż 12 rodzajów niestandardowych "przedłużeń ręki", którymi można zadać bardzo oryginalne obrażenia (nie wiem w jakich jednostkach objętości wyrazić ilość przelanej krwi). Każdy z wielkiej czwórki wyposażony będzie w broń dla niego charakterystyczną, "kompatybilną" z jego atrybutami (np. Beast King niczym Indiana Jones posiada olbrzymi bicz), ponadto zgodnie z panującym w grze klimatem (a wbrew konwencją ONZ) wszędzie możemy znaleźć charakterystyczne dla KISS wybuchające zabawkowe clowny.

Wizualnie gra przedstawia się naprawdę dobrze i niektóre sceny ze spokojem można by wykorzystać w horrorach. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi i głosami użytymi w grze. Głosów bohaterom użyczyli dobrzy aktorzy (na pewno był wśród nich odtwórca roli Feddiego Krugera!). Całość uzupełniają piekielne chichoty, dochodzące zewsząd skrzypienia, szepty i wściekłe wycie wiatru. Twórcy gry planowali pierwotnie wykorzystać w grze muzykę tworzoną przez zespół KISS, jednakże z różnych względów zaniechali tego, ograniczając się do kilku kompozycji, które możemy usłyszeć pomiędzy poszczególnymi epizodami. Muzyka i tak jest równie niepokojąca, jak pozostałe elementy gry, doskonale współtworząc nastrój towarzyszący grze.

Wszystko o czym wspomniałem, odnosi się do gry w trybie single na pięciu rozkosznie nazwanych poziomach trudności (np. kołysanka), a to wynika z faktu, iż przedpremierowa wersja trybu mutiplayer nie posiada. Zgodnie z zapewnieniami autorów deathmatch może się zamienić w regularną bitwę, co pokrywa się z filozofią "hordy" wszechobecną w KISS.

Aby wybrać się do cyrku, wystarczy wedle zapowiedzi CPU 200 z 64 MB RAM, może odnosi się to do wersji finalnej, bo do tej którą miałem okazję obejrzeć



z pewnością nie. Posiadacze Voodoo I niestety w ogóle nie zostaną wpuszczeni do cyrku, a przedstawienie w USA rozpoczyna się już w drugiej połowie lipca. Do Polski gra trafi niedługo potem... □

**KISS PSYHO CIRCUS: The Nightmare Child**

*Third Law Interactive/Play-It*

# Settlers III: Misja Amazonek

*Mit o starożytnych ultraradykalnych feministkach, które doskonale obywały się bez mężczyzn (i tu urwę smakowicie zapowiadający się wątek...) jest równie stary jak trwały. W niemal niezmienionej formie funkcjonuje on w większości grup etnicznych - wszędzie mówiło się o tych niezwykłych damach, których biegłość w sztuce wojennej czyniła z nich społeczność całkowicie samodzielną i samowystarczalną. (I znów myśli niesforne cisną się do głowy...). Zanim jednak przejdę do wyjaśnienia o kim mowa (podpowiadam: nazwa widnieje ogromnymi wołami u góry strony) i dlaczego w tak niezwykły sposób zaczynam recenzję - oto ciekawostka, która w bezbolesny sposób pozwoli nam na przejście od wstępu do rozwinięcia. No właśnie - czy wiecie, że Arabowie doszukiwali się ziem Amazonek u ujścia Wisły? A czy wiecie, że te krwiożercze baby taraz naprawdę pojawiły się w naszym pięknym kraju?!*

**Gem.Ini**

Amazonki zawitały w kraju z nowymi, białymi rejestracjami dzięki CD Projektowi który, kontynuując chlubne tradycje rewelacyjnej serii, postanowił sprowadzić i zlokalizować kolejny dodatek do Settlers III. Wydana (z charakterystycznym ponad półrocznym "obsuwem") pod swojską nazwą Misji Amazonek stanowi nie tyle pakiet Nowych Misji, ile rozszerzenie starych dobrych SIII o nową, czwartą siłę, chętną na podbój znanego im świata. Pomysł, nie powiem, niezły i z całą pewnością mógłby być powodem do odkurzenia pokrywających się patyną czasu pudełek z Osadnikami. Czy tak się stało w istocie? W moim przekonaniu - tak: gra Amazonkami roztacza przed nami panoramę świata przecież znanego, a jakby obcego... Tu bowiem wszystko jest inne - od oprawy graficznej, po właściwe tylko damom profesje, budynki, czary - słowem: całą strategię walki.

No właśnie: najważniejsze, jak wygląda świat widziany błękitnymi oczętami bezlitosnych wojowniczek? Przede wszystkim - cóż, ślicznie. Nic dziwnego jednak - Amazonki, czego by o nich nie mówić przynależą do płci, hm... nie do końca brzydkiej, a jak się wydaje również bardziej wyczulonej na piękno. Tę prawdę, jak widać, twórcy MA wzięli sobie do serca i stworzyli świat pełen barw i krągłości (...dosyć już...). Już na pierwszy rzut oka widać różnicę pomiędzy tymi mieniącymi się barwami, i pełnymi zaskakujących ozdobników dziełkami sztuki a przykładowo ostrą, szaroczerwoną bryłą w architekturze Rzymian, czy nawet zielonymi zamkami made by Azjaci. Ot, weźmy na przykład Dom Uzdrowiciela czy raczej Uzdrowicielki - jest po prostu doskonały: strzelista złota rakieta! Podobnie zresztą jak design i animacja postaci - tu najlepszym przykładem będzie wygląd i zachowanie łuczniczki.

Z trudem odrywamy wzrok od tej uroczej wojowniczki i koncentrujemy się na szczegółach technicznych - te zaś sporo mówią o Misji Amazonek. Łącznie nowych postaci jest ponad 50, budynków - 29, nowych profesji - cóż, tylko 1 (złodziej, a ściślej: złodziejka potrafiąca - jeśli tylko uda się jej nie wpaść oko w oko z wrogimi żołdakami - "pożyczyć" sobie ich złoto bądź broń). Wreszcie - 1 machina wojenna: Magiczny Gong Zagłady, kruszący mury budowli. Ludek ten ma do zaliczenia 12 połączonych w kampanię misji, zleconych przez córkę Heliosa i jedną z Meduz - ambitną boginkę Q'nqurę (kurę?) - podbić i zniewolić (hehe)wszystkie pozostałe trzy tak dobrze znane rasy. Podbicie ich terytorium rozumiem, celu zniewolenia wolę się nie domyślać... Od razu jednak zastrzegam - nie jest to proste. Faceci nie mają żadnych skrupułów natury etycznej, tłukąc te nasze słodkie, kochające kwiaty i różowe poduszeczki na każdym centymetrze kwadratowym płaskiej powierzchni maleństwa... A przecież dodać trzeba, że i same założenia zwycięstw są przeciw Amazonkom - dopełnienie ich warunków w sytuacji braków surowców (nawet kamieni czy drewna) może być problemem nawet dla najbardziej doświadczonych zasadźców.

Nic dziwnego przeto, że po paru ostrych laniach nabieramy chęci, by sprawdzić, czy rzeczywiście Amazonki są takie słabe, jak wydaje się grając nimi. Zmiana barw klubowych na te od starych dobrych Rzymian, Egipcjan, Chińczyków jest prosta - kolejne 12 misji ma za zadanie właśnie zapobiec ekspansji Girl Power, a poddane indoktrynacji wyznawczynie Q'nqury sprowadzić do właściwego im poziomu "służących przy bankiecie życia mężczyzny" ;). Szybko okazuje się jednak, że Amazonki komputerowe to zupełnie inne,

mocniejsze, szybsze, znacznie lepiej władające bronią i w dodatku rzeczywiście szczodrze darzone łaskami swej bogini plemię. Dumni mężowie niejednokrotnie zmykać będą, porzucając za sobą tarcze. To jednak naturalne dla całej serii - poziom trudności w dodatkach do S3 zawsze był wyśrubowany, tak więc nie było niespodzianki i już po parunastu sekundach, poświęconych zapoznaniu się z odprawą, wiedziałem, że rany (i kompleks niższości w stosunku do kompa), zadane przez Nowe Misje, zostaną przez te krwiożercze baby i doprowadzonych do furii facetów rozdrapane...

**"Diabeł siedzi w szczegółach, a... gdzie nie może tam babę pośle!"**

To jednak jeszcze nie koniec tego krótkiego poradnika na temat: co uruchomić, żeby przegrać. Kolejnym sposobem na odniesienie paru bolesnych porażek (tym boleśniejszych, że tym razem świadkiem klęski są istoty do szpiku kości żywe) jest gra sieciowa. Tu, oprócz 10 standardowych map, wspomnieć należy o obecności na krążku usprawnionego edytora map, które to mapy bez problemów wykorzystać można gnębiąc bliższych i dalszych mieszkańców Ziemi (odpowiednio: LAN i sieć serwerów S3). To ostatnie jednak, paradoksalnie, może wyjść sfrustrowanym graczom na dobre - nic już przeto nie stoi na przeszkodzie, by spreparować taką "przyjazną" sobie (np. pozbawiając przeciwników zasobów) i w końcu, po tylu próbach, tylu łzach i tylu iskrach z pomiędzy zębów - ujrzeć napis 'zwycięstwo!' :)

Podsumowanie Misji Amazonek, mimo naprawdę wysokiego stopnia jej trudności, co bez wątpienia dyskwalifikuje ją w oczach wszystkich niedzielnych zasadźców, jest dodatkiem klasy pierwszej. Po raz kolejny twórcom S3 udało się zaskoczyć mnie inwencją i dbałością o szczegóły. Po raz kolejny z przyjemnością słuchałem klimatycznej muzyki. Podobno też, by całości dodać mistrzowski, brylantowy szlif usprawniono w jakiś tajemniczy sposób engine. Bez wątpienia przeto przyznam przynależną Misji, a więc rzetelnemu, lecz tylko dodatkowi... 8-kę. A tym wszystkim, którzy nigdy dotąd nie mieli okazji spojrzeć na ten komputerowy ludek różnych wyznań i płci w postaci innej niż statyczne screeny - polecam rozwadze następującą kwestię: Settlers III w jednym z internetowych sklepów sprzedawany jest w promocyjnej cenie 89-ciu złotych, sama Misja Amazonek kosztuje ok. 60 PLN (a dodać trzeba, że zapowiadany jest pakiet Settlers III Gold Edition, gdzie dostępne będzie wszystko razem) - czy nie warto zastanowić się, przemóc i... kupić? Czekania bowiem do dnia premiery Settlers IV nie polecam - tam Amazonek nie będzie...

PS. CD Projekt wziął chyba sobie do serca nasze złośliwości dotyczące tekstów na pudełku z grą. Tym razem, mimo najszczerszych chęci, nie ma się do czego czepić. □

**Ocena: 8**

INFO · INFO · INFO · INFO

**Producent:** Blue Byte
**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 5196900
**Internet:** http://www.settlers3.com
**Wymagania:** P266, 64 MB, Win 95/98, DirectX
**Akcelerator:** nie trzeba

**Plusy:**
- daje wgląd na świat S3 poprzez błękitne oczęta
- rozbudowuje i w niepraw-dopodobny sposób odświe-ża starych, dobrych Osadni-ków
- cena - ok. 60 PLN

**Minusy:**
- wymaga oryginału...
- ...a sam też nieco kosztuje

untersee

SAP R/3
nad jeziorem Bodeńskim!

Firma komputerowa w Niemczech,
poszukuje specjalistów:

- ✔ SAP R/3 kierowników projektów
- ✔ SAP R/3 Basis Administration (WinNT, Unix, Oracle)
- ✔ SAP R/3 programistów
- ✔ specjalistów w zakresie Internetu, e-commerce i B2B

Proponujemy:

- ✔ 4-dniowy tydzień pracy w kontaktach z klientami
- ✔ partnerstwo z SAP SA
- ✔ samodzielną pracę
- ✔ międzynarodowe projekty
- ✔ dobre zarobki

Oferty
(życiorys, list motywacyjny)
prosimy kierować na adres:

UNTERSEE
Jakob- Stadler- Platz 3
78467 Konstanz
Deutschland
fax: 7531 892 92 70
e-mail:
contact@untersee.com

Odwiedź nas w Internecie!
www.untersee.com

# Business Tycoon

*Dla fanów gier ekonomicznych jest to prawdziwa uczta! Gra posiada bardzo rozbudowany wątek ekonomiczno-strategiczny. Jak większości się wydaje, ten tytuł nawiązuje do gier, takich jak Railroad Tycoon? Nic bardziej mylnego. Business Tycoon jest jakby ulepszoną formą sławnej niegdyś gry Industry Giants.*

**Couek**

Celem gry jest zmonopolizowanie rynku przez daną branżę. W BT są 3 do wyboru: komputerowa, powietrzna (samoloty) i lokomocyjna (samochody). Co ciekawe, grając w BT możemy dowiedzieć się jak ewoluowały np. komputery, samochody oraz samoloty. Grając w BT byłem bardzo podekscytowany, widząc, jak moja "Odra" (jeden z najstarszych komputerów) zamienia się powoli w błyszczącego PeCeta...

Aby dojść do celu, musimy prawidłowo się rozwijać i prowadzić bardzo aktywną kampanię reklamową. W przypadku rozwoju mamy do wyboru 8 budowli (nie licząc upgrade'ów): m.in. biuro marketingu, fabryka, laboratorium etc. Ulepszając osiem pierwszych budowli, doprowadzamy do szybszej, tańszej i lepszej eksploatacji budynków. Część struktur podwyższa cechy naszych pracowników i powiększa zbyt naszych towarów. Kampanię reklamową prowadzimy za pomocą biura marketingu. Reklamować się możemy w trzy sposoby: ulotki, radio, telewizja. Oczywiście im lepsza reklama, tym droższa [ale i skuteczniejsza]. I tu uwaga: nie reklamujemy produktu, tylko jego zalety, a jest ich pięć dla każdej branży. Inną ciekawą rzeczą w kampanii reklamowej jest tzw.: antyreklama (tak, tak nie mylicie się), dzięki czemu zwiększamy swoje wpływy na danym terytorium (o tym za moment).

Terytorium zdobywamy po uprzednim jego odnalezieniu [brzmi to może niemądrze, ale trzeba zagrać, by zrozumieć, że wcale teraz nie bredzę na jawie], za co trzeba słono płacić. Następnie wysyłamy tam swoich przedstawicieli i/lub stosy reklam. Zasada jest prosta: aby wygrać, trzeba zmonopolizować rynek, co wiąże się ze sprzedawaniem swoich produktów na znacznych obszarach. Oprócz tego przypadkowe tereny zawierają ikonkę z "surowcami". Jest ich pięć: labor, political, media, underwold i research. Nie nazwałem ich surowcami przez przypadek. To są surowce, z których wytapiamy swą karierę :). Podczas gry dostajemy specjalne karty, które gromadzą się na ekranie świata. Są to nasze asy w rękawie, które możemy użyć, by pognębić konkurencję lub zyskać przewagę w tym "wyścigu szczurów". Przykładowo, z pomocą karty, nasz przeciwnik będzie musiał zapłacić 10 mln $ grzywny za np.unikanie podatków albo niszczenie środowiska naturalnego; lub też nasi naukowcy skończą projekt szybciej o parę lat etc. Wszelako karty można użyć tylko wtedy, gdy posiadamy odpowiednią ilość danego i wcześniej wspomnianego "surowca". Kumacie - jeśli np. nie macie zebranego odpowiedniego poparcia politycznego, to nie wykorzystacie kart, w których używamy wpływów politycznych celem np. pognębienia konkurencji. Może to dość łopatologiczne rozwiąznie - ale w grze się sprawdza.

**Grając w Business Tycoon, znów poczułem się młodziej. Już dawno nie przesiedziałem całej nocy przy komputerze, pocinając w jedną gierkę, nawet mimo jej kilku istotnych wad. Mówiąc krótko: gra jest skomplikowana i satysfakcjonuje - o ile nie nastawimy się na bardzo realne odwzorowanie mechanizmów rynkowych współczesnego świata.**

W każdym razie należy zapamiętać, iż kolekcjonowanie tychże "surowców" jest nader istotną rzeczą w BT i nie można ich lekceważyć. Bez nich jesteśmy skazani na porażkę!

Jeszcze jedną bardzo istotną sprawą są projekty naukowców. Dzięki nim, dane cechy produktów są podwyższane, a ilość godzin wyprodukowania towaru i jego cena maleje. Bez tego nie pojedziemy daleko. Zasada jest prosta: badać to, co zajmuje najmniej czasu.

Business Tycoon posiada bardzo wygodny w użyciu interfejs. Na ekranie świata zgłaszam jednak kilka zastrzeżeń co do ikon, które pokazują wartość ziem w danej "dziedzinie". Ale ekran miasta jest funkcjonalny i wygodny. Dzięki niemu możemy łatwo i szybko zmniejszyć ilość pracowników (co w pewnych momentach gry jest bardzo ważne), a także sprawdzać nasze postępy.

Grafika nie jest zbyt efektowna, ale w grach ekonomicznych nie to jest ważne. Może powiem to inaczej: jak na handlówkę, to grafika jest na czasie. Muzyka za to jest wspaniała. Prawdę mówiąc, bardziej pasowałaby do jakiejś mrocznej sagi RPG/horror, aniżeli do gry ekonomicznej. Jednak dzięki tej specyficznej muzyczce szybko odczujemy klimat gry.

# Zostań mistrzem olimpijskim

Sydney 2000 ™©

## Dyscypliny sportowe:

- sprint na 100 m
- pływanie w stylu wolnym na 100 m
- bieg na 110 m przez płotki
- kolarstwo torowe
- łucznictwo
- podnoszenie ciężarów
- trójskok
- rzut młotem
- skoki z trampoliny
- skok wzwyż
- spływ kajakiem K1 slalom

## Oficjalna gra olimpiady Sydney 2000 ™©

eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

IM GROUP
IPS COMPUTER GROUP
MIRAGE

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl

Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). Wszystkie prawa zastrzeżone. Program jest własnością IOC i nie może być kopiowany, publikowany czy reprodukowany w całości ani w częściach, bez zgody IOC. Program wydany przez Eidos Interactive Ltd. Copyright © 2000 International Olympic Committee™ © SOCOG 1996. Sega i Dreamcast są znakami towarowymi bądź zastrzeżonymi znakami towarowymi Sega Enterprises, Ltd. PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO ® GAME BOY™ są znakami NINTENDO CO., LTD

PC CD

ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

Dynamiczne uderzenia kojarzyły mi się z trwającą wojną... pomiędzy konkurencją. Za to efekty sobie wyraźnie odpuszczono. Od czasu do czasu usłyszymy głos powiadamiający nas o "nagłych wypadkach" (brak kasy etc.).

Gra posiada bardzo rozbudowany wątek ekonomiczno-strategiczny i wbrew pozorom do najprostszych nie należy. Grając pierwszy raz, pogubiłem się patrząc na te wszystkie ikony. Zanim dowiedziałem się, jak wszystko działa, minęło prawie 6 godzin. Jednak były to godziny warte poświęcenia. Z góry też mówię: wyrzućcie instrukcje i rozszyfrujcie grę sami. Jest to o wiele ciekawsze rozwiązanie.

Jedną z niewielu wad gry jest brak realizmu - np. przypadkowe rozlokowanie surowców. Zdziwiłem się, gdy na biegunie znajdował się... "political" [poparcie pingwinów i białych niedźwiedzi w USA bardzo się liczy?]. W ogóle od kiedy na biegunie i Grenlandii sprzedaje się komputery i inne podobne bajery? I tak dobrze, że nie lodówki :). Następną rzeczą jest brak jakiegokolwiek związku z bankowością (nie licząc zarabianych pieniędzy :)). Dziwi mnie fakt, że nie możemy pobrać pożyczki z banku lub udzielić jej upadającej konkurencji jak też pospekulować na giełdzie. Dlaczego nie można kupić akcji dobrze się zapowiadającej spółki albo spróbować przejąć wpływy w jakiejś konkurencyjnej firmie? Kolejnym rażącym dla mnie faktem jest brak... no nie wiem jak to nazwać... interakcji z otoczeniem? Pamiętam jedną ze słodkich amigowskich produkcji pt.: "Chelsea Lido". Tam zaobserwowaliśmy reakcje klientów na nasze postępowania. Widać było, co się im podoba, a co nie. Tego bardzo brakuje mi w BT. W grze nie zaobserwałem także zjawiska łączenia się upadających, czy zagrożonych upadkiem przedsiębiorstw i obrony przed dominującą konkurencją. Przykładów znalazłbym więcej, ale nie czas i miejsce na to.

Jak zwykle, autorzy nie zapomnieli o trybie multiplayer. Będziemy mogli pograć z kumplami przez Internet i sieć LAN. Jeżeli nigdy nie graleś przeciwko żywym przeciwnikom w gry ekonomiczne, BT będzie dla Ciebie wspaniałym początkiem.

## Funkcje budowli

**Biuro**
**Po prostu nasze biuro :)**

**Biurowiec**
**Dzięki tej budowli nasi podopieczni, którzy wykonują pracę umysłową, będą pracować szybciej i efektywniej.**

**Centrum dystrybucji**
**Bardzo ważny, a zarazem drogi budynek. Dzięki niemu nasi pracownicy będą nas kosztować o 15% mniej (pierwsza wersja) na każdy level.**

**Hala fabryczna**
**Najważniejszy budynek w całej grze. Tutaj zatrudniamy pracowników, którzy wytwarzają produkty sprzedaży. Im lepszy typ tej budowli, tym ilość pracowników możliwych do zatrudnienia jest większa, a ich wynagrodzenia mniejsze.**

**Laboratorium**
**Kolejny ważny budynek. Tutaj dokonujemy wszelkich ulepszeń naszych produktów. Bez posiadania tej budowli jesteśmy skazani na totalną klęskę.**
**Im lepszy typ tej budowli, tym ilość pracowników możliwych do zatrudnienia jest większa, a ich wynagrodzenia mniejsze.**

**Centrum Marketingu**
**Bardzo ważny budynek, dzięki któremu nasze wpływy i sprzedaż wzrosną. Tutaj tworzona jest kampania reklamowa. Dzięki ulepszaniu tego budynku nasza kampania reklamowa będzie bardziej zróżnicowana. Im lepszy typ tej budowli, tym ilość pracowników możliwych do zatrudnienia jest większa, a ich wynagrodzenia mniejsze.**

**Centrum Treningu**
**Dzięki tej budowli, cechy naszych pracowników rosną o 15% (pierwsza wersja).**

**Centrum Rekreacji**
**Dość ważny budynek, ponieważ jego posiadanie polepsza morale wśród pracowników.**

Grając w Business Tycoon, znów poczułem się młodziej. Już dawno nie przesiedziałem całej nocy przy komputerze, pocinając w jedną gierkę, nawet mimo jej kilku istotnych wad. Mówiąc krótko: gra jest skomplikowana i satysfakcjonuje - o ile nie nastawimy się na bardzo realne odwzorowanie mechanizmów rynkowych współczesnego świata. No ale to jak szachy - znakomita gra strategiczna, ale tylko dla tych, którzy nie narzekają, że kawaleria porusza się czasem nad głowami innych oddziałów [i proszę mi tu nie mówić nic o kawalerii powietrznej :)]. □

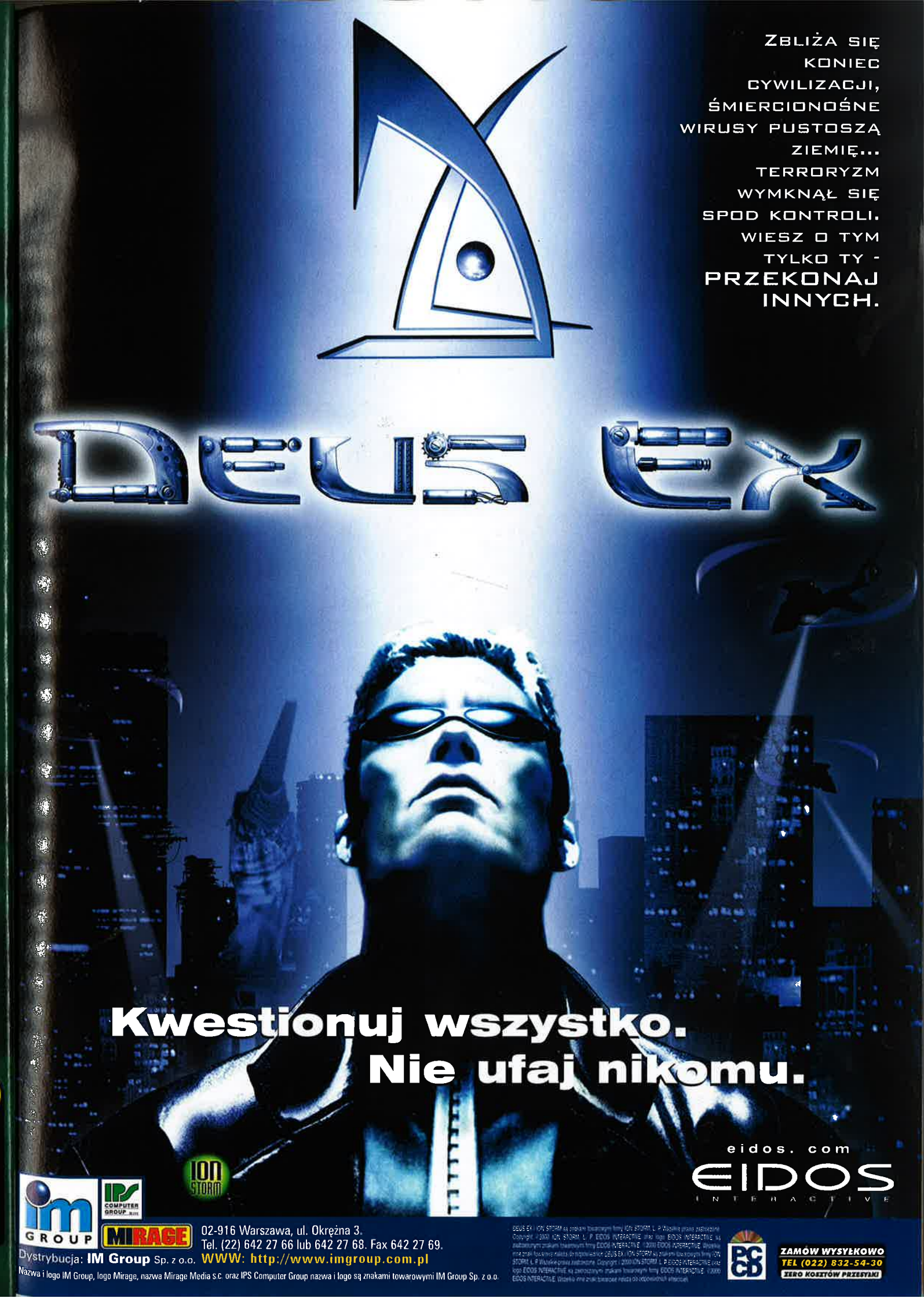
**Ocena: 7**

INFO · INFO · INFO · INFO

**Producent:** Ubi Soft
**Dystrybutor:** LEM tel. (022) 6428165
**Internet:** http://www.stardock.com/products/biycoon
**Wymagania:** P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, CDx4
**Akcelerator:** nie trzeba

**Plusy:**
- rozbudowany wątek strategiczno-ekonomiczny
- ciekawy sposób realizacji
- wciągająca symulacja biznesu
- klimatyczna muzyka

**Minusy:**
- mały realizm
- taka sobie grafika
- mierne efekty dźwiękowe
- bez znajomości angielskiego nie pograsz





Dystrybucja: **IM Group** Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
WWW: http://www.imgroup.com.pl
Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

DEUS EX © ION STORM są znakami towarowymi firmy ION STORM, L. P. Wszelkie prawa zastrzeżone. Copyright © 2000 ION STORM, L. P. EIDOS INTERACTIVE oraz logo EIDOS INTERACTIVE są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy EIDOS INTERACTIVE. © 2000 EIDOS INTERACTIVE. Wszelkie inne znaki towarowe należą do odpowiednich właścicieli.

ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

# Majesty PL

*W jubileuszowym numerze CDA mieliście okazję przeczytać recenzję znakomitej gry Majesty. Niestety, wskutek konieczności oddania jubileuszowego numeru do drukarni w określonym czasie, owa recenzja była pisana przez Yasia na podstawie wersji angielskiej, chociaż prace nad lokalizacją były już prawie ukończone. Tak to już jest w tej branży, iż polskie wersje językowe ukazują się z lekkim poślizgiem w porównaniu do wersji oryginalnych.*

**Einherjer a.k.a. Eld**

Majesty: Symulacja Królestwa Fantasy, tak brzmi pełny tytuł spolszczonego Majesty. Oczywiście nie mam zamiaru w tym artykule powielać recenzji Yasia (tym bardziej, że była bardzo dobra i nie mam w zasadzie nic do dodania), w związku z czym zajmę się tylko lokalizacją Majesty. Nadmienię jedynie, że jak dla mnie jest to na razie najlepsza gra w jaką grałem w tym roku. Grywalność Majesty jest zwyczajnie powalająca.

Trochę się obawiałem, co też się stanie z Majesty po lokalizacji. Wiadomo, niektóre lokalizacje wychodzą, a inne niestety nie za bardzo. Szczególnie, jeśli mamy do czynienia z grą, której akcja rozgrywa się w krainie fantasy i fantazji. Bałem się, że podczas tłumaczenia zanikną gdzieś te wszelkie baśniowe niuanse. Firma CD Projekt jest już jednak (na szczęście) otrzaskana w lokalizacjach i Majesty jest tego najlepszym przykładem. Na początek zostajemy uraczeni filmem z odpowiednio dobranym lektorem. Tembr głosu narratora pasuje jak najbardziej do tego, co widzimy na ekranie monitora. Jedynie bodajże dwa zdania sprawiają wrażenie zbyt szybko przeczytanych. Później, przed misjami lektor sprawuje się bez najmniejszych zarzutów i wyśmienicie wprowadza nas w klimat poszczególnych questów. Głosy pozostałych mieszkańców Ardanii są równie dobre. Wprawdzie śpiewane ochoczo przez kmieci "hejho hejho!", gdy idą coś budować, wzbudza niepohamowany atak śmiechu, ale czy to źle? Według mnie wprost przeciwnie. Dlaczego nasz ludek ma być śmiertelnie poważny?

**Trochę się obawiałem, co też się stanie z Majesty po lokalizacji. Wiadomo, niektóre lokalizacje wychodzą, a inne niestety nie za bardzo. Szczególnie, jeśli mamy do czynienia z grą, której akcja rozgrywa się w krainie fantazji. Bałem się, że podczas tłumaczenia zanikną gdzieś te wszelkie baśniowe niuanse. Firma CD Projekt jest już jednak (na szczęście) otrzaskana w lokalizacjach i Majesty jest tego najlepszym przykładem.**

Pozostali poddani też wygłaszają co chwila swoje ulubione formułki, ale o dziwo nie denerwuje mnie nawet głos poborcy podatkowego, który przy każdym domku woła "podatki dla króla", ani też pełne patosu kwestie wypowiadane w chwili śmierci przez czarodziejów ("rozpuszczam się!" :)). O czym to świadczy? Najwyraźniej o właściwym doborze ludzi, którzy podkładali głosy. Niewiele gorzej na tle lektorów wypadli tłumacze. Nie zauważyłem jakiś większych bugów w stosunku do wersji angielskiej. Na siłę można się przyczepić do np. przetłumaczenia nazwy questu "Odeprzyj Goblińskie Hordy" (w oryginale było Hold Off The Goblin Hordes). Akurat nie brzmi to za bardzo po polsku i proponowałbym raczej tytuł Powstrzymaj Hordy Goblinów. Innym przykładem tego rodzaju wpadki jest w jednej z misji (bodajże "Zapomniane Krainy") nadanie temu samemu miejscu dwóch różnych nazw. Przed misją miejsce to jest nazwane Mroczny Zamek, a w czasie gry Zamek Zła. W dwóch przypadkach spotkałem się z nie przetłumaczonymi nazwami potworów. Wilk nazywa się Warg, a orzeł Rok. No cóż, drobna wpadka. Również parę

potworów otrzymało kilka dość dziwnych nazw. Przykładem tego może być Czarciodźwiedź (w angielskiej wersji Hell Bears) lub Żółcioplwacz. Plomby z moich zębów (są wartościowe, pochodzą jeszcze z czasów PRL-u) temu, kto wymówi Czarciodźwiedź sto razy bez zająknięcia i zaplucia monitora. Jedno trzeba jednak tłumaczom przyznać. Dzięki nim Majesty zyskało kilka ton niczym nie skalanego - i czasem niezamierzonego - humoru. I chwała im za to! Zwłaszcza za imiona niektórych herosów. Wybrałem kilka bardziej godnych uwagi: Mężny Las (okultysta), Praul Krucze Drzewo (łowca), Rhyant Syn Cieni (łotrzyk), Sir Valin z Krwawego Ostrza (wojownik), Cirik Dziecię Nocy (łotrzyk), Amelorn Wszystkowiedzący (czarodziej).

Tak czy inaczej tłumaczenie należy ocenić jako rzetelne i profesjonalne. Błędy, które znalazłem są naprawdę drobne i nie rzutują na kompletny obraz gry. Brawa dla CD Projekt za porządną lokalizację.

...Przepraszam, ale co Ty jeszcze tutaj robisz czytelniku? Dlaczego nie pędzisz do sklepu kupić Majesty PL? Wierz mi lub nie, ale Majesty to takie spełnienie snu z mojego (i pewnie Waszego) dzieciństwa. Snu o władaniu krainą gdzieś w świecie fantasy. Los Ardanii leży w Twoich rękach. Podejmij wyzwanie i zniszcz zło! Ja podjąłem i przyznam się, że przez to nie obejrzałem kilku ważnych spotkań Euro 2000.

PS Przypominam, że ocena w tej recenzji dotyczy WYŁĄCZNIE jakości spolszczenia. □

**Ocena: 9**

**INFO · INFO · INFO · INFO**

**Producent:** Hasbro Interactive
**Dystrybutor:** CD PROJEKT Tel. (022) 519 69 00
**Internet:** http://www.majestyquest.com
**Wymagania:** P 166, 32 RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa
**Akcelerator:** nie wymaga

**Plusy:**
- brak literówek (poważniejszych)
- dobry głos lektora oraz wszystkich posłaci
- zyskała sporo humoru

**Minusy:**
- na siłę...?
- ...może kilka komicznych nazw potworów

Demo na CD 3/00

# SUPER GRA I NIESAMOWITY DODATEK




## POCZUJ SMAK PRAWDZIWEJ PRZYGODY, STAŃ OKO W OKO ZE STRASZNYMI POTWORAMI, WIELKIMI SMOKAMI I NIESPOTYKANYMI STWORZENIAMI.

NEW WORLD COMPUTING®

3DO™

IM GROUP

IPS COMPUTER GROUP

MIRAGE

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: **IM Group** Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl

Heroes of Might and Magic są znakami towarowymi firmy 3DO Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Copyright ©2000 3DO Company oraz logo 3DO Company są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy 3DO Company. ©2000 3DO Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe należą do odpowiednich właścicieli.

PC CD

ZAMÓW WYSYŁKOWO
TEL (022) 832-54-30
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

a i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

# Motorcross Madness 2

*Motorcross Madness 2 jest projektem opracowanym pod egidą Microsoftu. Chłopcy z Rainbow Studios w Arizonie nie musieli zdaje się martwić o koszty, pewni wsparcia takiego giganta. Inny ewenement to osoba co-designera tras w grze, który jest autentycznym mistrzem motocrossowego sportu. Stephan Roncada jeździ w teamie Yamaha of Troy. Stefek był klasyfikowany na drugiej pozycji w 125cc East SuperCross Cicuit i jest uznawany za jednego z najlepszych zawodników w pojemności 125 centymetrów sześciennych.*

**Czarny Iwan**

Motorcross Madness 2 to oczywiście sequel dobrze przyjętej i jeszcze lepiej sprzedającej się 'jedynki'. Wiele się jednak zmieniło od premiery MM. Międzyczasie pojawiły się dwa inne tytuły obracające w tym samych klimatach. Zarówno Extreme Motorcross, jak i Silkolene Honda Motorcross GP uzmysłowiły graczom, że motory podpadają pod kategorię symulatorów lotu :), a ilość parametrów i statystyk do analizy wymaga ciężkiej, wyczerpującej jak przewalanie węgla pracy.

W MM 2 rozwinięto zarówno stronę wizualną gry, jak i paletę opcji i modyfikacji motoru. Ze strony internetowej producenta możemy ściągnąć edytor tras 3D, kilka szaf ciuchów (chodzi o uniformy zawodników) oraz kilkanaście nowych projektów kolorystycznych samego motoru. Edytor pracuje w oparciu o trójwymiarowe obiekty. Pozwala również na podglądanie tras "na żywo" bez konieczności opuszczania edytora i odpalania gry. Aby z niego skorzystać, trzeba być jednak zarejestrowanym posiadaczem gierki.

**MM 2 to dobra gra, która na pewno warta jest swej ceny, jednak jednocześnie nie ma w niej nic, co sprawiłoby, że Twój komputer musiałby wyć przez kilkadziesiąt godzin z rzędu.**

W MM 2 pojawiło się kilka interesujących trybów zabawy, jednak pierwsze, co zwraca uwagę, to opracowanie fizyki gry. Motory to naprawdę nie są pojazdy UFO i podlegają pewnym ograniczeniom i prawom, z prawem grawitacji na czele. W MM nie za bardzo o tym pamiętano. W trybie realistic i tak wzlatujesz w niebo na 100 metrów, by za chwilę spokojnie wylądować. Ten zbyt fantastyczny efekt można na szczęście skorygować w panelu opcji. Dobrze również, że na ziemi motor zachowuje się już poprawnie. Jeżeli sobie pofolgujesz i wyciśniesz wszystkie soki z silnika, ostry skręt przy max. prędkości po prostu się nie uda. Również skoki zakończone w złym miejscu muldy spowodują, że siodełko wbije się w krocze zawodnika.

Wątek szaleństwa w tytule obrazuje konkretny przykład. Na niektórych trasach, (ot choćby Arizona Park) pewne miejscówki zostały tak opracowane, że zawodnicy szybują po niebie niczym ptaki. Nieco śmiesznie wygląda, gdy motor wylatuje nad przepaścią, która mogłaby stanąć w konkury z Wielkim Kanionem w Kolorado. Jednak najfajniejsze jest lądowanie. Z dziesięciu zawodników, niemal wszyscy rozbijają się efektownie o glebę. Wygląda to tak, jakby ktoś rzucił o asfalt garść kolorowych kulek, lecz zamiast nich użył motorów i zawodników. Co najciekawsze, goście niemal natychmiast wstają i jadą dalej. To nic, że nie mają już kręgosłupa. A może właśnie dlatego?

Rodzaj trasy zależy od trybu gry, który wybierzemy. W MM2 mamy aż 6 propozycji: Stunt Quarry, Baja, Enduro, Supercross, Nationals, Pro-Circuit. W pierwszym trybie poruszamy się po wybranych trasach, ukształtowanych w ten sposób, aby można było wykonywać jak najwięcej tricków. MM2 operuje aż 16 podstawowych sztuczek. Możliwe są również kombinacje zasadniczych tricków, za które przysługują ekstrapunkty. Warto spróbować i popatrzeć jak koleś owija się wokół kierownicy niczym obwarzanek (Cordowa), kładzie na plecach (Lazy Boy), staje wyprostowany na manetkach kierownicy (Cliff Hanger) lub udaje Supermena (Superman :)). Równie miło obejrzeć efektowną kraksę, gdy nie uda się wykończyć tricku przez lądowaniem. Za dłuższe utrzymanie zawodnika w niebezpiecznej pozycji, przyznawana jest większa ilość punktów, dlatego lądowanie na twarzy lub obok motoru zdarza się dość często. Od strony technicznej wykonywanie tricków nie wymaga szczególnych umiejętności manualnych. Na joyu wystarczy puknąć w jeden z klawiszy i wychylić manetkę w odpowiednią stronę. Równie łatwo jest na klawiszach. Akrobacje w powietrzu to główna, ale nie jedyna atrakcja w MM 2. Nie każdy w końcu lubi robić szpagat na siodełku. W trybie Baja ścigamy się z przeciwnika-

mi (max. 10) na trasie z zaznaczonymi checkpointami. W określeniu kierunku przez gęstwinę lasu pomaga nam radar wskazujący pozycję następnego punktu kontrolnego (bramki). Jest to klasyczny wyścig po bezdrożach, w którym wygrywa najszybszy zawodnik.

Zupełną nowością jest natomiast Enduro, gdzie ścigamy się na trasach ustanowionych w miejscach, w których toczy się 'normalne życie'. Oznacza to, że możemy wjechać na drogę, po której poruszają się cywilne pojazdy uczestniczące w ruchu drogowym. Trafimy też na otwarte i działające lotnisko (właśnie startuje Boeing 737) lub na placu budowy, gdzie wre praca (koparki, ciężkie wywrotki, dźwigi). Każda z tych lokacji składa się z ponad 50 tysięcy trójwymiarowych obiektów, takich jak drzewa, krzewy, pojazdy różnego rodzaju i autoramentu, samoloty, śmigłowce, budynki, urządzenia techniczne itp. Scenerie są niezwykle rozległe, czego nie można było powiedzieć o lokacjach z MM 1. Właściwie nie zdarza się, aby udało się dojechać do 'granicy', przestrzeń jest niemal wyczuwalna. Nie brakuje również dreszczyku emocji, gdy zza zakrętu wyłoni się traktor i nie masz już miejsca na manewry. Bliskie spotkanie z pługiem może być przeżyciem, które na długo utkwi w oderwanej od korpusu głowie.

Zawody Enduro można rozgrywać na wszystkich 40 dostępnych w grze trasach i czterech odmiennych strefach klimatycznych (Alaska, dżungla w Afryce, las w strefie umiarkowanej, pustynia w Arizonie). Jeżeli lubisz deszcz, słotę, śnieg lub gradobicie, możesz przeżyć niezapomniane chwile właśnie dzięki MM 2. Nie są to tylko czcze słowa, bowiem gierka rzeczywiście wygląda bardzo przyzwoicie. Wydmy i łachy piasku na pustyni w Arizonie sprawiają wrażenie, że za chwilę wysypią się z monitora wprost na dywan. Nie ma tutaj ostrych kątów, ukształtowanie terenu dopieszczono z taką dokładnością, że możesz spokojnie robić zdjęcie i wmawiać ludziom, że to jest właśnie plaża w Tobie. W innych klimatycznie rejonach jest zresztą podobnie, więc lepiej włóż czapkę, zanim zdecydujesz się na zaśnieżoną Alaskę.

Równie dobrze wykonano postacie kierowców (właściwie opracowano je od nowa). Skorzystano ze standardowego już motion-capture jak również techniki animacji poklatkowych.

Na każdego kierowcę składa się 1250 polygonów, więc naprawdę mało już brakuje, żebyśmy mogli policzyć kolesiowi żebra pod obcisłym uniformem. Nie inaczej jest z motorami, które są wiernymi kopiami prawdziwych motocrossowych maszyn. Nie zapomniano nawet o takich drobiazgach, jak spaliny czy sypiący się spod boksujących kół piach (jest to opcja). Efekt jest taki, że goście na motorach sprawiają wrażenie żywych facetów i aż nie chce się wierzyć, że to nie prawdziwa relacja sportowa, lecz jedynie komputerowa symulacja.

Tę fajerwerki mają jednak swoją cenę i jeżeli nie chcesz, aby procesor się roztopił, lepiej zainstaluj na pokładzie kolejne 64 ramki pamięci.

O ile nie lubisz podziwiać widoczków, tricki cię nużą, a zaliczanie checkpointów uważasz za bezsensowne, możesz zmierzyć się z przeciwnikami w SuperCrossie. Są to klasyczne zawody na jednym z wielu dostępnych stadionów. Specjalnie przygotowana trasa pozwala na ostrą jazdę (pomysłem Roncady są np. rynny, które tworzą się na ostro rozjeżdżonych zakrętach).

Niektóre fragmenty torów są tak wąskie, że zawodnicy wpadają sobie na głowy i efektownie zderzają się w powietrzu. Jazda w SuperCrossie wymaga już sporych umiejętności, które zdobywa się poprzez praktykę. Styl jazdy i umiejętności to jednak nie wszystko. Motory mają odmienne pojemności, a co za tym idzie - moc. Różnice są wystarczająco wyraźne, aby dało się je odczuć. Poza tym w panelu opcji można ustawić takie parametry, jak zachowanie amortyzatorów, sterowanie (czułość), hamulce itp. Podobne w formie, lecz rozgrywające się na świeżym powietrzu, są wyścigi Nationals. Nie musisz się obawiać, że wylądujesz na trybunach, tak więc jazda jest jeszcze bardziej ostra.

Ostatnią opcją jest Pro-Circuit, kolejna nowość w MM 2. W tym trybie wcielasz się w młodego kierowcę motocrossowego. Musisz uczestniczyć w rajdach, aby zdobyć punkty, które decydują o twojej pozycji w tabeli i zarobkach. Za każdy występ można zarobić, ale uczestnictwo także nie jest bezpłatne, więc na plusie są tylko najlepsi. Musisz wybrać najlepszych sponsorów, zatroszczyć się o sprzęt (jego utrzymanie przecież kosztuje). Konieczny jest kapitał na ewentualne remonty i opiekę lekarską w razie wypadku. Ostatecznym celem jest zwycięstwo w Supercross Circuit i ładna sumka na koncie.

Supercross Madness 2 nie będzie grą popularną w Polsce z prostej przyczyny. Żadna z dotychczasowych produkcji w tej kategorii nie uplasowała się wysoko wśród popularnych i lubianych gier. Tak jak wyścigi samochodowe cieszą się niesłabnącym powodzeniem, tak wyścigi motocyklowe nigdy nie wzbudzają tylu emocji. MM 2 to dobra gra, która na pewno warta jest swej ceny, jednak jednocześnie nie ma w niej nic, co sprawiłoby, że Twój komputer musiałby wyć przez kilkadziesiąt godzin z rzędu. Gra się fajnie i owszem, lecz MM2 nie wysysa odbiorcy i nie wzbudza większych emocji. Pewna przesada jeśli chodzi o przeloty motorów nie stanowi w gruncie rzeczy większego problemu, tak jak i sama gra nie stanowi większego wyzwania dla graczy. □

### Okiem kaskadera

Zobaczcie co sie dzieje, gdy jeździło sie wcześniej jedynie na trójkołowym rowerku dziecięcym

**INFO · INFO · INFO · INFO**

**Producent:** Rainbow Studio
**Dystrybutor:** Microsoft Polska
**Internet:** http://www.rainbowstudio.com
**Wymagania:** Win 95/98, P233, 32 MB RAM, CD 8x
**Akcelerator:** konieczny

**Plusy:**
- dopracowane trasy
- świetne modele motorów
- naturalne ruchy kierowców
- ciekawe tryby gry
- sporo tricków

**Minusy:**
- zbyt fantastyczne przeloty
- nie podnosi adrenaliny
- robi wodę z mózgu
- chce się po niej pić

**Ocena: 7**

Demo na CD 7/00

*Nie wiem, czy pamiętacie, ale przy okazji zapowiedzi Preatorians zarzekałem się, że za żadne skarby nie tknę się Shogun: Total War. No cóż, splot nieszczęśliwych wydarzeń sprawił, że były to tylko obiecanki cacanki.*

**Einherjer a.k.a. Eld**

W sumie stwierdzam, że nie żałuję ani minuty spędzonej przed moni torem. Shogun to prawdziwy rodzynek na rynku gier komputerowych. Skłamałbym pisząc, że lubię bawić się w strażaka i pisać tekst na ostatnią chwilę.

## Fabuła

XVI - wieczna, feudalna Japonia. Czasy samurajów i ich kodeksu honorowego, lata walk pomiędzy klanami, era ludzi o mężnych i lojalnych sercach, dni, kiedy o wszystkim decydował miecz, a państwem wstrząsały tajemnicze morderstwa. Shogun: Total War to epicka opowieść o tamtym rozdziale w historii Japonii. Dzięki tej grze, możesz sam uczestniczyć w tych wydarzeniach. To od Ciebie zależy, który z ośmiu klanów obejmie tron w Kraju Kwitnącej Wiśni. Zostań władcą Japonii!

## Shogun

**Shogun, czyli po japońsku seitaishogun („głównodowodzący wojsk przeznaczonych do podboju barbarzyńców"), był to w latach 1192-1867 dziedziczny tytuł japońskich naczelnych wodzów sprawujących faktyczną władzę w kraju nominalnie rządzonym przez cesarzy. Ich rządy zwano bakufu („rządy z namiotu"), a w terminologii międzynarodowej - szogunatem. Wyróżnia się trzy okresy szogunatu: Kamakura 1192-1333 (rody Minamoto i Hojo), Muromachi 1338-1573 (ród Ashikaga), Edo 1603-1867 (ród Tokugawa). W 1868 roku silna frakcja procesarska zdołała obalić szogunat i przywrócić rządy cesarskie (tzw. restauracja Meiji). Źródło: Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna**

## Rodzaje rozgrywki

Oprócz bardzo dobrego multiplaya (którego pomijam z oczywistych względów. Oby „nasza kochana" tepsa wiecznie trwała, a o wejściu do Unii Europejskiej możemy zapomnieć), są cztery tryby rozgrywki: Tutorial, Full Campaign, Custom Battle i Historical Battle, czyli dla każdego coś miłego. Początkującym strategom gorąco polecam znakomity Tutorial, jeden z lepszych, jakie do tej pory widziałem. Jest on rozsądnie podzielony na cztery części: Basic, Combat, First Encounter i Learn From The Past. W Tutorialu nawet żółtodziób bez problemu nauczy się sterowania jednostkami (co nie jest takie proste w górzystych rejonach Japonii), zmian formacji, skrótów klawiszowych, taktyki i przede wszystkim panowania nad dużymi oddziałami. Dłuższą zabawę zapewnia kampania, a raczej osiem kampanii, bo przecież tyle występuje klanów w Shogun. Kiedy już zaczniecie kampanie to ... zapomnijcie o bożym świecie. Ciężko oderwać się od monitora, jeszcze tylko jedna kolejka, jedna bitwa... A wszystko to pożera czas. Myślicie, że tak łatwo jest uzyskać kontrolę nad podzieloną na wiele prowincji Japonią? Bynajmniej. Nie mam złudzeń, że danie główne (czyli kampanie) bardzo udały się kuchcikom z Electronic Arts. Chociaż przystawki też są palce lizać. W opcji Custom Battle gracz sam ustala takie szczegóły starcia jak wybór klanu, który z nich ma się bronić, a który atakować oraz ilość funduszy (tzw. koku). Dla graczy, którzy nie mają zbyt wiele czasu, gorąco polecam Historical Battle. Ci z Was, którzy oczekują jednak łatwych potyczek w tej opcji - zdziwią się. Misje historyczne są bardzo trudne, ale odzwierciedlają przecież najważniejsze bitwy z historii Kraju Wschodzącego Słońca. Musicie popisać się takimi samymi zdolnościami przywódczymi jak najznakomitsi dowódcy japońscy.

## Rozgrywka

Odkąd sięgam pamięcią Shogun był zapowiadany przez autorów jak następca Braveheart i Myth. Wprawdzie widać w Shogun pewne podobieństwa do obydwu tych tytułów, ale trudno jest jednak wrzucić Total War do jakiejś konkretnej szufladki. To taki mariaż strategii turowej i riltajma. Pierwszy z tych elementów nie jest teoretycznie zbyt skomplikowany. Polega na przesuwaniu oddziałów pomiędzy prowincjami, budowaniu fortyfikacji, tworzeniu nowych oddziałów i ich treningu, a także dorabianiu się potomków (coś takiego było już w grze Vikings). Niby nic oryginalnego, ale nie możesz lekceważyć tego elementu gry. Po pierwsze błędy w tej fazie gry mogą okazać się tragiczne w skutkach podczas drugiej części gry. Po

drugie część turowa nie jest wcale taka banalna i prosta jak wydaje się na pierwszy rzut oka. Gracz musi być niezłym ekonomistą, bo jak we wszystkich strategiach najważniejszą rolę odgrywają pieniądze. W Total War nazywają się one koku i jak łatwo się domyśleć nie spadają z nieba, a przecież musisz za coś kupić nowe oddziały lub postawić nowy budynek. Koku to jeden problem, drugi to czas potrzebny do wyprodukowania jednostek czy wybudowania obiektu militarnego. Produkcja wartościowego oddziału trwa z reguły kilka sezonów. Przeciwnik w tym czasie wykona kilka ruchów i to co zaplanowałeś może okazać się mocno nie aktualne. Jeżeli w tym miejscu recenzji kręcisz nosem, że Shogun jest trudny, to mam dla Ciebie pocieszającą wiadomość. Druga część gry jest o wiele bardziej atrakcyjna i ... jeszcze trudniejsza! W momencie natknięcia się na wrogi oddział, gracz przechodzi do trybu RTS. I to jest prawdziwe wyzwanie dla mistrzów strategii oraz taktyki! Na nic się zda doświadczenie nabyte w innych riltajmach, a to z prostego powodu. W żadnym RTS nie mieliście do czynienia z taką ilością jednostek występujących na mapie. Ich liczba dochodzi nawet do 5 000!!! Piekielnie trudno jest zapanować nad takim tłumem. Trzeba mieć nie tylko zmysł strategiczny i taktyczny, ale również wyczucie przestrzeni i... otwarty umysł, zdolny do zarejestrowania i przetrawienia wszystkiego, co dzieje się na ekranie monitora. W dodatku komputer walczy bardzo dobrze. Nawet na najłatwiejszym poziomie trudności zachowuje się co najmniej przyzwoicie, nie popełnia głupich błędów (i nie jest to tylko i wyłącznie moja opinia, ale również Allora). Nigdy też nie można przewidzieć, jak zareaguje na nasze posunięcie. Cokolwiek zrobi, i tak będziemy mieli kłopoty. Przyznam się, że wielokrotnie byłem sfrustrowany tym, jak komputer wycina moje oddziały. A przecież teoretycznie takie to proste. Wystarczy tylko skierować np. oddział kawalerii na łuczników, piechotę wroga wybić łucznikami etc. Wszystko ładnie brzmi w teorii, ale komputer nie jest taki głupi i doskonale potrafi przegrupować swoje szyki. W zasadzie ciężko znaleźć jakiegoś haka na grywalność Shoguna, a mimo to czegoś mi brakuje. Nie wiem jak to określić, ale jakoś nie czułem związku emocjonalnego z moimi wojownikami. Brakuje mi w Shogunie tego, co było Myth. Tutaj każda jednostka jest anonimowa (zresztą trudno, aby nie była z uwagi na ilość), podczas gdy w Myth każdy wojownik był dla mnie kimś więcej niż tylko i wyłącznie zlepkiem pikseli. Ale to moje zdanie i tak naprawdę ten mały drobiazg nie powinien Wam przeszkadzać w graniu. Obydwa elementy Shoguna (turowy i riltajmowy) są tak samo wyśmienite i trudne. Nieudane próby połączenia tych dwóch typów gier mieliśmy już wielokrotnie. Total War jest bodajże pierwszą o tak wysokiej grywalności.

## Jednostki

**Light Samurai**
**To standartowe jednostki samurajskiej piechoty. Uzbrojenie ich stanowią miecze oraz łuki. Niestety, ich morale nigdy nie jest zbyt wysokie i często w decydujących momentach podają tyły.**
**Cena: 200, Czas: dwa sezony , Miejsce produkcji: Castle**

**Yari Ashigaru**
**Są to zwykli chłopi, słabo wytrenowani, ale stanowiący w wielu przypadkach trzon samurajskich armii. Z racji swego pochodzenia nie grzeszą odwagą i fantazją. Często więc uciekają z pola bitwy. Uzbrojeni są w lekkie zbroje oraz Yari, czyli długie włócznie.**
**Cena: 100, Czas: jeden sezon, Miejsce Produkcji: Yari Dojo**

**Yari Samurai**
**Uzbrojeni w długie włócznie są bardzo niebezpieczni dla konnicy wroga. Dobrze wyszkoleni, nie wpadają zbyt łatwo w panikę i dzielnie się biją.**
**Cena: 200, Czas: dwa sezony, Miejsce produkcji: Yari Dojo**

**Light Cavalry**
**Samurajska kawaleria uzbrojona w miecze i łuki. Szybcy, zwrotni i zdyscyplinowani doskonale nadają się walki ze słabiej opancerzonymi i wolnymi oddziałami wroga oraz do zwalczania łuczników.**
**Cena: 400, Czas: cztery sezony , Miejsce produkcji: Horse Dojo**

**Warrior Monks**
**Fanatyczni wyznawcy Buddy nie są co prawda wielkimi wojownikami, ale za to nigdy nie cofają się przed wrogiem.**
**Cena: 400, Czas: cztery sezony , Miejsce produkcji: Buddhist Temple**

**Teppu Ashigaru**
**Piechocińcy uzbrojeni w prymitywne arkebuzy. Strzelają na większy dystans niż łucznicy i w zasadzie tylko oddziały ciężko opancerzone mają jakieś szanse. Słabą stroną Teppu Ashigaru jest walka wręcz.**
**Cena: 400, Czas: cztery sezony, Miejsce produkcji: Trading Post**

**Heavy Samurai**
**Ciężkozbrojna piechota wyposażona w Najinata, czyli krótkie pałki. Świetnie spisują się w defensywie, ale są przeraźliwie wolni.**
**Cena: 500, Czas: sześć sezonów , Miejsce produkcji: Yari Dojo and Armoury**

**Heavy Cavalry**
**Ciężkozbrojna kawaleria władająca mieczami. Prawdziwy walec miażdżący wszystko na swej drodze. Jedynie oddziały uzbrojone w długie włócznie oraz armaty mogą ich powstrzymać. Wadą ciężkiej kawalerii jest za to niedostateczna szybkość.**
**Cena: 600, Czas: osiem sezonów, Miejsce produkcji: Horse Dojo and Armoury**

**No-Dachi Samurai**
**No-Dachi są uzbrojeni w dwuręczne miecze i doskonale nadają się do łamania szyków wroga. Słabo za to radzą sobie w defensywie.**
**Cena: 500, Czas: sześć sezonów, Miejsce produkcji: Sword Dojo**

**Musketeers**
**Ulepszona wersja Teppu Ashigaru. Ich broń ma większy zasięg i jest skuteczniejsza.**
**Cena: 500, Czas: sześć sezonów, Miejsce produkcji: Trading Post**

**Taisho**
**Jednostki Taisho służą nam jako dowódcy oddziałów. Prowadzą nasze wojska w starciach zbrojnych. Walczą otoczeni małą garstką straży przybocznej. Z czasem ich doświadczenie rośnie i ma duży wpływ na morale wszystkich oddziałów.**
**Cena: 500, Czas: jeden sezon, Miejsce produkcji: Castle**

**Emissary**
**To dobrze wykształceni Samuraje - dyplomaci. Wysyła ich się z propozycjami sojuszu. Każda taka misja zakończona sukcesem powoduje wzrost doświadczenia dyplomatów.**
**Cena: 200, Czas: cztery sezony, Miejsce produkcji: Tranquil Garden**

**Ninja**
**Ninja od urodzenia są trenowani na szpiegów i zabójców. Ich celem są przede wszystkim dyplomaci oraz dowódcy.**
**Cena: 400, Czas: cztery sezony, Miejsce produkcji: Ninja House**

**The Legendary Geisha**
**Legendary Geisha są czymś pomiędzy dyplomatami, super szpiegami a zabójcami. Wysłane do wroga z propozycją sojuszu nie tylko rozmawiają, ale przy okazji szpiegują.**
**Cena: 1000, Czas: osiem sezonów, Miejsce produkcji: Master Tea House**

## Interfejs

Znakomity! Bez wątpienia lepszego nie można było sobie wymarzyć. Oczywiście, nie da się zaprzeczyć, że interfejs jest w dużej mierze wzorowany na Myth (oraz późniejszym Braveheart), ale został znacznie usprawniony. Każdy gracz może sobie wybrać któryś z trzech sposobów kierowania jednostkami. Kto chce może wydawać rozkazy za pomocą klawiatury, inny gracz zapewne zdecyduje się na rozsądnie umieszczone u góry i dołu ekranu ikonki, jeszcze inny będzie sterował armią, klikając prawym przyciskiem gryzonia na oddziale wojowników i windowsowym sposobem wydając jednostce rozkazy. Nie ma żadnych kłopotów z opanowaniem sterowania. Kto z Was grał w Mytha, nie musi uczyć się tego elementu w Tutorialu. Olbrzymi plus Shoguna za interfejs oraz pracę kamer, którymi sterujemy niemal identycznie jak w Myth 2.

## Grafika

Mówiąc szczerze, to po zobaczeniu Shoguna musiałem zbierać szczękę z podłogi. Człowiek już tyle gier w życiu widział, a jeszcze może zostać zaskoczony. Na wstępie powaliły mnie wstawki filmowe. Perfekcyjne zrealizowane, wciągają niczym filmy mistrza Kurosawy. Bardzo ładnie prezentuje się również część turowa gry. Ładna mapa, budyneczki i symbole oddziałów przypominające szachy lub ołowiane żołnierzyki. Pod względem grafiki Shogun tak naprawdę szokuje dopiero w chwili rozpoczęcia bitwy. Przed oczami gracza rozpościera się widok realistycznych pól, łąk, drzew, rzek itd. Krótko mówiąc bajecznie śliczna Japonia. Podczas gry miałem złudzenie jakbym znalazł się nagle w trójwymiarowej pocztówce przedstawiającej Kraj Wschodzącego Słońca. Inaczej tego nie mogę określić. I jeszcze te zmienne warunki atmosferyczne w postaci padającego deszczu i śniegu. Czuję przyjemny chłód, kiedy patrzę na te ośnieżone pagórki, a za oknem żar leje się z nieba. Rewelacyjnie wyglądają budynki. To już nie są makiety zamków i domów z Myth (nie mówię, że budynki w Myth były brzydkie, ale mało realistyczne w porównaniu do Total War), lecz prawdziwie wyglądające fortyfikacje. Każdy najdrobniejszy szczegół japońskich osad jest dokładnie odwzorowany. Jedynie jednostki nie szokują oka. Owszem są ładne, ale to wszystko. Niczym specjalnym się nie wyróżniają. Chociaż rozumiem, iż ciężko przy tak wielkiej liczbie jednostek każdą idealnie dopracować (chociaż możliwe to jest, tylko jaki byłby potrzebny sprzęt?). Podsumowując grafika jest wspaniała.

## Muzyka i dźwięk

Pełen miód dla uszu (he, he, he). W orientalną muzykę wspaniale wplatają się japońskie okrzyki i tajemnicze, trudne do określenia dźwięki. Bez przerwy jesteśmy również bombardowani znakomitymi speechami. Musicie je usłyszeć. Lektorzy gadają po angielsku (grałem w wersję angielską) z uroczym akcentem japońskim. Czasami nawet ciężko zrozumieć czy to angielski, czy japoński (można również włączyć speeche japońskie! Tylko kto wtedy zrozumie komunikaty?). Nawet holenderscy marynarze rozmawiają z niderlandzkim akcentem. Ciekawi mnie tylko, jak udała się lokalizacja Shoguna? Czy oprawa audio jest równie dobra, jak w wersji angielskiej?

## Podsumowanie

Bez dwóch zdań Shogun jest rewelacyjną grą, to jeden z pretendentów do tytułu gry roku. Chociaż mimo wszystkich zalet czegoś mi brakuje. Zastanawiam się, czy powodem tego jest duża liczba jednostek i brak więzi pomiędzy graczem a pojedynczymi wojownikami, czy też coś innego. Ciężko to określić, ale jakoś zbytnio nie przejmowałem się, kiedy moi podwładni padali jak muchy. Ot, trzydziestu w tą czy w tamtą, co za różnica? Może nie czuję w pełni klimatu Total War? Wszak nie przepadam za kulturą Japonii, nie czuję jej. Gdyby to była gra o Wikingach, to... prawdopodobnie postawiłbym 10 oczek. A może po prostu marudzę, ponieważ nadal muszę czekać na trzecią część mojego ukochanego Mytha? Co ja piszę, przecież Shogun to gra jakiej jeszcze nie było. Daje ona graczowi możliwość kierowania bardzo dużymi oddziałami na rozległych terenach w połączeniu ze strategią turową. I ten mariaż jest w pełni udany. Obie części gry wzajemnie się uzupełniają i dopełniają. Shogun to także prawdziwe wyzwanie dla komputerowych strategów. Jest trudny, bardzo trudny. I ta bajeczna oprawa audiowizualna... Ocena, jaką powinien, moim zdaniem, otrzymać Total War to 9 oczek, chociaż gracze zakochani w kulturze japońskiej będą się upierać, że to za mało. □

**Ocena: 9**

**INFO · INFO · INFO · INFO**

**Producent:** Electronic Arts

**Dystrybutor:** IM Group tel. (022) 642 95 53

**Internet:** http://www.totalwar.com/

**Wymagania:** P 233, WIN 95/98, 32 MB RAM, 4xCD, karta muz

**Akcelerator:** wymagany

**Plusy:**
- grafika, muzyka, sfx, interfejs
- ciekawe kampanie oraz misje historyczne
- dobry Tutorial
- wysokie AI komputera
- znakomity mariaż rtt/tajma i gry turowej
- spolszczenie

**Minusy:**
- trudna! O ile to wada.

Demo na CD 5/00

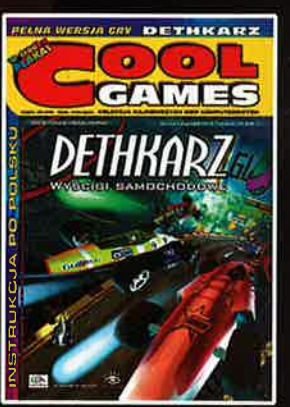
# Super Promocja

## od dziś do 30.09.2000r

dzwoniąc do redakcji w godz. 8[00]-20[00]
pod nr tel. 071 3167639, 3167640

**30 zł =**

**+**




lub wysyłając **kupon** możesz zamówić

**COOL GAMES**

(od nr. 7/99 do nr. 3/00)

w cenie 30 zł za **2 dowolne numery**

☐ Nr 7/99 Promocja

☐ Nr 8/99 Promocja

☐ Nr 9/99 Promocja

☐ Nr 1/00 Promocja

☐ Nr 2/00 Promocja

☐ Nr 3/00 Promocja

☐ Nr 4/00 29 zł

☐ Nr 5/00 29 zł

Oferta ważna do wyczerpania tytułów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

**Uwaga:**
w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

## ZAMAWIAM

**Imię:** ..... **Nazwisko:** .....

**Ulica:** ..... **Nr. domu** .....

**Miejscowość:** ..... **Kod Pocztowy:** .....

**Województwo:** ..... **Tel:** .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

**podpis**.....

**Adres redakcji:**

COOL GAMES
SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

# Aliens versus Predator Gold

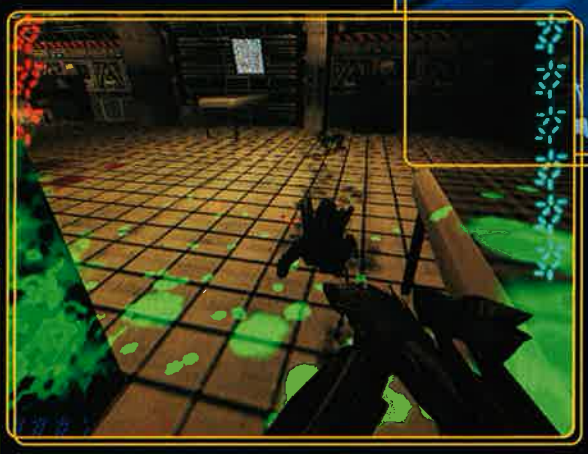
*Do spisania swych wrażeń z gry, której tytuł niewątpliwie majaczy powyżej, zabierałem się pewnie tak długo, jak długo zawiedzeni jej wersją 1.0 - tej bez Gold w nazwie (recenzja w ubiegłorocznym majowym CDA) - bluzgali jej twórców: Rebellion. Przyczyny, jakie się na to złożyły, można by długo wymieniać - na "pozdrowienia" Rebellion zasłużył sobie paroma rzeczami, wśród których pierwsze skrzypce grał brak możliwości sejwowania w trakcie gry. Moje własne niezdecydowanie zaś wzięło się stąd, że przez długi czas nie wiedziałem, jak się do niej odnieść, o ocenieniu nawet nie myśląc. Zasiadłem bowiem do niej z nadzieją, że niezbyt pozytywne skojarzenia, wyniesione z AvP, zostaną całkowicie wymazane z pamięci, gdy tymczasem bardzo szybko okazało się, że różnice pomiędzy Aliens versus Predator Gold, a jej pierwowzorem, są zaledwie kosmetyczne.*

**Gem.ini**

Grałem więc naprzemiennie, wielbiąc filmowe elementy i klnąc wszystko inne. Kiedy jednak zabierałem się do przekuwania pośpiesznych notatek w recenzję, uświadamiałem sobie, że wciąż nie jestem pewien, jak skomentować to, co sobie uprzednio skrzętnie odnotowywałem i... na powrót wcielałem w marine, łowcę, Obcego... Ten wybieg nie mógł jednak wystarczyć na długo: gra jest bowiem niewielka - każdy z trzech jej bohaterów ma do pokonania zaledwie po 5 niezbyt rozbudowanych poziomów. Parę chwil dłużej niepisania kupiły mi tryby gry sieciowej, jednak w końcu i one wyczerpały się niczym pociski w karabinie UA 571-C. Nie było wyjścia - należało przemóc się, sprecyzować niejasne dotąd zarzuty i wypunktować wszystko to, co gryzło się z wizją idealnego AvP. To jednak pod względem trudności wydawało się bliskie wyzwaniu wszystkich trzech bohaterów gry na raz - przy czym oni byliby uzbrojeni w standardowe smartguny, dyski i szczęki - ja jedynie w klawiaturę.

**Aliens versus Predator Gold to klasyczny do bólu shooter FPP. Uproszczona fabuła, do tego mało wyrafinowana oprawa graficzna. Można niemal pozwolić sobie na odłączenie części mózgu odpowiedzialnej za myślenie i skoncentrować na reakcji na poziomie rdzenia kręgowego. W AvP GE taktyka ta sprawdza się w dziewięćdziesięciu sześciu procentach czasu gry.**

Aliens versus Predator Gold to - co piszę w trosce o tych, którzy ostatni rok przeleżeli w letargu w komorze kriogenicznej Weyland-Yutani oczekując na... nazwijmy to: zabieg - klasyczny do bólu shooter FPP. Uproszczona fabuła, sprowadzająca się do konieczności wykończenia wroga, zanim on to zrobi nam (dyskusja, w której argumenty ograniczają się jedynie do pocisków bezłuskowych, szybko robi się mało interesująca), oraz co pewien czas odnalezienia przełącznika. Do tego mało wyrafinowana oprawa graficzna. Granie zatem wymaga - co w sumie o samej grze świadczy najlepiej - bezgranicznej wręcz miłości do filmów, na których kanwie powstała. (Zawężam do serii Obcy, gdyż w moim przekonaniu w Predatorze nic prócz samego Predatora kochać się nie daje...). Słowem - można niemal pozwolić sobie na odłączenie części mózgu odpowiedzialnej za myślenie, i skoncentrować na reakcji na poziomie rdzenia kręgowego. W AvPG taktyka ta sprawdza się w dziewięćdziesięciu sześciu procentach czasu gry.



Zatem: wszystko po staremu. Nie, nie wszystko: Rebellion, by zasłużyć na przywilej umieszczenia frazy Gold Edition w nazwie, musiał dodać kilka rzeczy nowych. Najbardziej widoczne są chyba dwa nowe rodzaje broni, jakie przypadły w udziale marine. W AvPG potrafi on już strzelać z dwu pistoletów naraz (które w walce sprawdzają się równie dobrze, jak zapalniczka w komplecie z dezodorantem jako miotacz ognia...) oraz - i tu broń wydaje się być całkiem, całkiem - z Skeeter Launcher. Na tym jednak zmiany w kreacji postaci się kończą: pozostałych dwóch milusińskich przemiany ominęły i potrafią jedynie to, co uprzednio. Kolejną nowością jest 9 poziomów multiplayerowych (w tym parę naprawdę niezłych - m.in. Leadworks czy Hadley's Hope i Nostromo - te dwa polecam z oczywistych względów; wreszcie Office, czyli odwzorowane podobno w najdrobniejszych szczegółach biuro Rebellion w Oxford). Ostatnią zmianą, w stosunku do wcześniejszych AvP (tego pierwszego i tego z Millenium Edition), której potwierdzenie jednak nie będzie mi dane, są optymalizacje, które jakoby przeszedł engine. I nie zrozumcie mnie źle - nie mówię nie: mówię być może. Trudno mi określić, na czym polegały optymizacje, gdyż już AvP przecież zachwycał płynnością na zupełnie przeciętnym sprzęcie, a

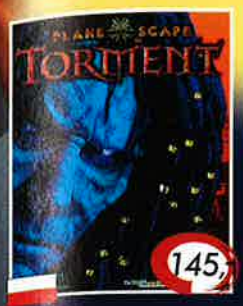
ty pocztowe 7,95 zł • ceny zawierają Vat • płatność przy odbiorze
dostawy 3-7 dni roboczych • możliwość dostawy w ciągu 24-48h (za dopłatą)
arancja zabezpieczenia przesyłki • pracujemy pn-pt 8-18, sobota 9-15.

tel./fax (022) 863 37 12

e-mail: sklep@gralnia.com 03-996 Warszawa 131 skr. pocztowa 59

# STREFA gralnia.com

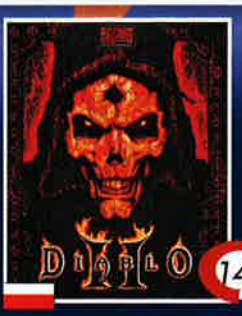
CD ACTION PROMOCJA
KUP GRĘ ZA MIN. 69 zł I WEŹ UDZIAŁ W LOSOWANIU JEDNEJ Z TRZECH POŁOROCZNYCH PREMIUMERAT CD ACTION
OFERTA WAŻNA OD 10.07 DO 21.08
ZA DARMO



145,-

109,-

109,-



145,-

## graj oszczędnie

## SPECJALNA

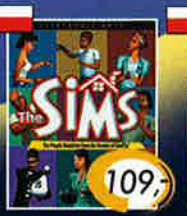

| | |
|---|---|
| ACE VENTURA PL | 59 |
| AD 2044 | 40 |
| ADAS I PIRAT BARNABA PL | 59 |
| AGE OF EMPIRES 2 | 194 |
| AGE OF WONDERS | 145 |
| AIRLINE TYCOON PL | 59 |
| AIRPORT | 145 |
| ALPHA CENTAURI | 50 |
| AMERZONE PL | 89 |
| ANCIENT CONQUEST PL | 60 |
| ANNO 1602 PL | 89 |
| ARMORED FIST 3 | 117 |
| ARMY MAN II | 90 |
| ATLANTIS 2 PL | 68 |
| ATLANTIS PL | 35 |
| AZTEC PL | 59 |
| BALDUR`S GATE -WROTA BALDURA WERSJA ANG. | 79 |
| BALDUR`S GATE +OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL | 145 |
| BATTLE ISLE 2 + TITANS LEGACY PL | 25 |
| BATTLEZONE 2 | 145 |
| CROC 2 | 99 |
| BREAKNECK | 60 |
| BROKEN SWORD 2 PL | 50 |
| BRYDŻ 99 | 79 |
| C & C COVERT OPERATION | 89 |
| C & C TIBERIAN SUN | 99 |
| C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM | 60 |
| CASE CLOSED PL | 59 |
| CASTROL HONDA 2000 PL | 59 |
| CEASAR III | 89 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000 | 117 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + POLSKA LIGA | 59 |
| CHESSMASTER 7000 | 145 |
| CLOSE COMBAT 4 | 148 |
| COLIN MCRAE RALLY | 89 |
| COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES | 89 |
| COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY | 89 |
| CONFLICT FREESPACE PL | 40 |
| CORSAIRS PL | 59 |
| CREATURES 2 | 60 |
| CREATURES 3 | 89 |
| CROC 2 | 99 |
| CUTTHROATS | 145 |
| DEVIL INSIDE PL | Tel. |
| CZERWONY KAPTUREK PL | 40 |
| DAIKATANA | 148 |
| DARK OMEN - WARHAMMER | 50 |
| DELTA FORCE 2 | 117 |
| DEMISE PL | 89 |
| DIABLO | 59 |
| DIABLO 2 PL | 145 |
| DIABLO HELFIRE | 40 |
| DIE BY THE SWORD PL | 40 |
| DIE HARD TRILOGY 2 | 99 |
| DISCWORLD NOIR | 50 |
| DRAGONFIRE PL | 42 |
| DRAKAN | 90 |
| DRIVER | 99 |
| DUKE NUKEM 3D + MISJE | 50 |
| DUNE 2000 | 59 |
| DUNGEON KEEPER 2 PL | 90 |
| DUNGEON KEEPER + MAGIC CARPET | 50 |
| EARTH 2150 PL | 80 |
| EMERGENCY PL | 40 |
| EXTERMINACJA PL | 659 |
| EXTREME ASSAULT PL | 33 |
| EXTREME BIKER | 89 |
| F/A 18 (JANE'S) | 139 |
| F/A 18 SUPER HORNET | 117 |
| F-22 LIGHTING III | 149 |
| FARAON PL | 145 |
| FAUST PL | 68 |
| FIFA 2000 | 90 |
| FIFA '98 | 50 |
| FINAL FANTASY VII | 89 |
| FINAL FANTASY VIII | 145 |
| FLANKER 2.0 | 89 |
| FLIGHT UNLIMITED III | 134 |
| FLOJD -PL (4 CD) | 59 |
| FOOTBALL MANAGER 2000 | 108 |
| FORCE 21 | 145 |
| FORD RACING | 135 |
| FREESPACE 2 PL | 68 |
| GABRIEL KNIGHT 3 | 145 |
| GANGSTERS | 90 |
| GARFIELD-TWOJE KOMIKSY | 35 |
| GRAND PRIX LEGEND | 60 |
| GRAND THEFT AUTO 2 | 145 |
| GROMADA PL | 40 |
| GRUNTZ PL | 40 |
| GUNSHIP | 90 |
| HALF - LIFE GOLD | 89 |
| HALF LIFE GENERATION | 148 |
| HALF LIFE OPOSING FORCE | 89 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC III -ARMAGDDONS BLADE PL | 69 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL | 117 |
| HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PL) + MISJE | 89 |
| HIDDEN AND DANGEROUS -FLIGHT FOR FREEDOM | 89 |
| HIND | 30 |
| HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL | 59 |
| HOMEWORLD | 145 |
| HOPKINS FBI PL | 59 |
| IMPERIALISM II | 69 |
| INCUBATION PL | 40 |
| INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINE | 185 |
| INTERSTATE '82 | 90 |
| INVICTUS PL | 69 |
| JACK ORLANDO PL | 40 |
| JAGGED ALLIANCE 2 PL | 59 |
| JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL | 40 |
| JAZZ JACKRABBIT 2 PL | 40 |
| KINGPIN | 89 |
| KNIGHTS AND MERCHANTS PL | 40 |
| KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL | 59 |
| KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL | 50 |
| LEGACY OF KAIN SOUL REAVER | 149 |
| LEGO CREATOR PL | 90 |
| LEGO ISLAND PL | 90 |
| LEGO LOCO PL | 90 |
| LEGO RACER PL | 90 |
| LEGO SZACHY PL | 90 |
| LEMINGS PAK PL | 40 |
| LEW LEON PL | 40 |
| LIATH - SPIRALNY ŚWIAT PL | 78 |
| LIGA POLSKA MAN. 2000 PL | 89 |
| LOMAX PL | 40 |
| LUFTWAFE COMMANDER | 140 |
| MAYDAY | 40 |
| MDK | 39 |
| MIGHT & MAGIV VII PL | 79 |
| MORTYR PL + koszulka | 59 |
| NASCAR RACING 3 | 89 |
| NBA LIVE 1999 | 50 |
| NBA LIVE 2000 | 99 |
| NEED FOR SPEED PORSHE CHEL. | 99 |
| NEED FOR SPEED 3 | 109 |
| NASCAR 2000 | TEL. |
| NEED FOR SPEED 4 | 99 |
| NHL 2000 | 99 |
| NIGHTMARE CREATURES | 59 |
| NOMAD SOUL | 149 |
| NOX | 109 |
| OPERATIONAL ART OF WAR | 40 |
| OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY PL | 50 |
| PANZER COMMANDER | 59 |
| PANZER ELITE | 117 |
| PANZER GENERAL 3D | 89 |
| PANZER GENERAL II | 60 |
| PEOPLE`S GENERAL | 60 |
| PLANE SCAPE: TORMENT PL | 145 |
| PHANTASMAGORIA 1 | 60 |
| PHANTASMAGORIA 2 | 60 |
| PIĘCIPAK 1999 | 145 |
| PINBALL 3D ULTRA | 60 |
| PIZZA SYNDICATE PL | 59 |
| POMPEI PL | 68 |
| PRINCE OF PERSIA 1 i 2 | 60 |
| PRINCE OF PERSIA 3D | 89 |
| QUAKE 3 ARENA | 175 |
| ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL | 36 |
| QUEST FOR GLORY 5 | 60 |
| RAILROAD TYCOON DE LUXE | 29 |
| RAINBOW SIX ROGUE SPEAR | 145 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 40 |
| RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL | 90 |
| RAYMAN 2 | 90 |
| RAYMAN UCZY MATMY I POLAKA | 40 |
| REAH + AD 2044 | 125 |
| RED BARON 3D | 60 |
| RETURN TO KONDOR | 60 |
| REZERWOWE PSY PL | 40 |
| RIVEN | 60 |
| ROLLERCOASTER TYCOON PL | 59 |
| SAGA GNIEW WIKINGÓW PL | 59 |
| SCREAMER RALLY | 50 |
| SEGA RALLY 2 | 99 |
| SEPTERRA CORE | 59 |
| SETTLERS I PL | 20 |
| SETTLERS II MISJE PL | 20 |
| SETTLERS II PL | 35 |
| SETTLERS III +NOWE MISJE PL | 138 |
| SETTLERS III NOWE MISJE PL | 40 |
| SETTLERS III-MISJA AMAZONEK PL | 50 |
| SHOGUN PL | 99 |
| SILENT HUNTER COMM. EDITION | 60 |
| SKGUT PL | 60 |
| SIM CITY 2000 | 50 |
| SIM CITY 3000 PL | 75 |
| SIMON THE SORCERER 2 PL | 30 |
| SIN | 59 |
| SOLIDER OF FORTUNE | 178 |
| SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN | 148 |
| SPORTS CAR GT | 50 |
| STAR WARS: EPISODE I: INSIDERS GUIDE | 117 |
| STAR WARS: EPISODE I: PHANTOM MENACE | 178 |
| STAR WARS: EPISODE I: RACER | 178 |
| STAR WARS: FORCE COMMANDER | 176 |
| STARCRAFT | 89 |
| STCC PL | 59 |
| STEEL PANTHERS III | 60 |
| SU-27 | 59 |
| SUPERBIKE | 50 |
| SUPERBIKE 2000 | 99 |
| SWAT 2 | 60 |
| SWAT 3 | 145 |
| TEAM APACHE | 60 |
| THE SIMS PL | 99 |
| THEOCRACY PL | 79 |
| THEME PARK + THEME HOSPITAL | 50 |
| THEME PARK WORLD PL | 99 |
| THIEF 2 - METAL AGE | 135 |
| THUNGUSKA | 69 |
| TOCA 2 TOURING CARS | 109 |
| TOMB RAIDER I | 89 |
| TOMB RAIDER II GOLDEN MASK | 89 |
| TOMB RAIDER III + MISJE | 89 |
| TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION | 139 |
| TOTAL AIR WAR | 69 |
| TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS | 50 |
| TRAITORS GATE PL | 69 |
| TRIDONIS PL | 70 |
| TUNGUSKA | 40 |
| TZAR-CIĘŻAR KORONY-PL | 59 |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000 | 148 |
| UFO PL | 45 |
| ULTIMA IX:ASCENSION | 138 |
| UNREAL TOURNAMENT | 90 |
| URBAN CHAOS | 148 |
| V-RALLY | 60 |
| WARCRAFT I | 49 |
| WARCRAFT II DELUXE EDITION | 59 |
| WARHAMER CHAOS GATE | 60 |
| WARHAMMER - RITES OF WAR | 159 |
| WARZONE 2100 | 99 |
| WEHIKUŁ CZASU PL | 68 |
| WORMS | 49 |
| WORMS ARMAGEDDON PL | 59 |
| WYSPA 7 SKARBÓW | 35 |
| X:BEYOND THE FRONTIER | 50 |
| ZWARIOWANY CZARODZIEJ PL | 40 |

69,-

59,-

109,-

59,-



109,-

59,-

37,-

69,-

69,-

89,-

99,-

59,-

109,-

59,-

69,-

89,-

zacięcia się Obcych w ścianach bądź suficie wciąż zdarzają się częściej niż powinny.

Cóż, i w tym miejscu w zasadzie powinna kończyć się recenzja Aliens versus Predator Gold Edition.
Niewiele w nim nowych rzeczy. I w tym właśnie leży przyczyna tak niskiej oceny dla najlepszej przecież, jak dotąd gry z marine, łowcą i Obcym w rolach głównych - brak zmian. Co gorsza, brak zmian tam, gdzie byśmy się ich spodziewali! Nie poprawiono - na przykład - fatalnych trybów wizyjnych marine: nadal albo otacza nas czerń z niewielkimi kolorowymi wysepkami świateł, albo (w trybie noktowizora) oślepiająca biel przemieszana z zielenią. Daje do myślenia również niechęć dodania poziomów dla single player (po 5 na rasę). Rozczarowało mnie jednak przede wszystkim to, że zgubiono klimat filmu. Pozostała tylko efektowna, ale wyprana z grywalności rzeźnia. Jak dla mnie, nie na tym winna opierać się gra nawiązująca do kultowego Obcego. Innymi słowy: jeśli nie podobał ci się Alien versus Predator - również jego złotej edycji możesz powiedzieć "adios". Jeśli Ci się podobało - spróbuj Golda. Mnie tam nie smakowało.

□

**Ocena: 5**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**
Rebellion/FOX Interactive
**Dystrybutor:**
IM Group
tel. (022) 642 95 53
**Internet:**
http://www.foxinteractive.com/games/avpg
**Wymagania:**
Win 95/98, P233, 32 MB RAM
**Akcelerator:**
niezbędny

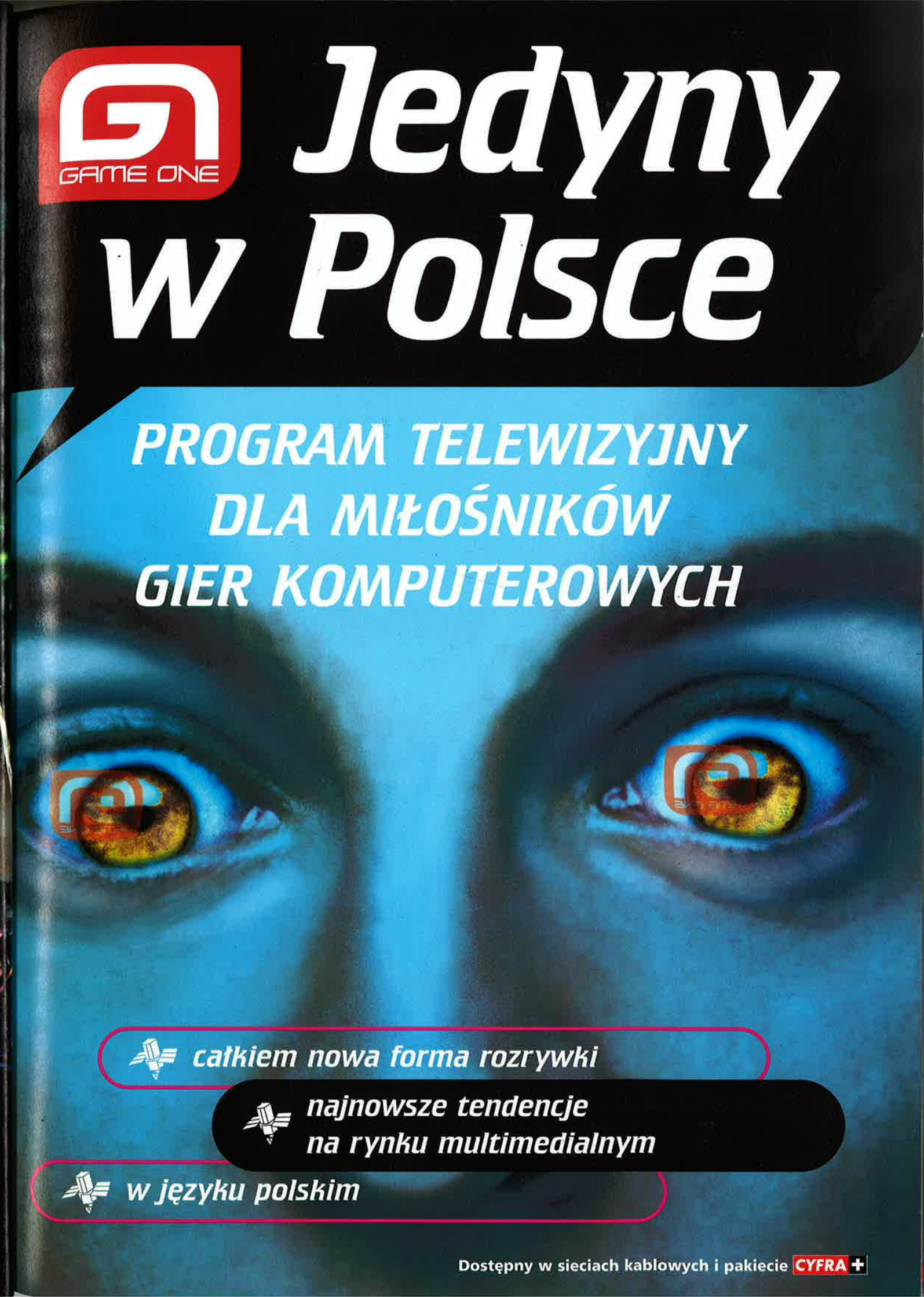
**Plusy:**
- elementy żywcem z filmów (SmartGun Vasquez i Drake'a rulez!)
- klimat - tylko wtedy, gdy za przeciwnika nie masz Obcych...
- "Official Strategy Guide" w pudełku

**Minusy:**
- kosmetyczne zmiany w stosunku do AvP
- brak klimatu (gdy z przeciwnika masz Obcych)

GAME ONE

# Jedyny w Polsce

## PROGRAM TELEWIZYJNY DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH



całkiem nowa forma rozrywki

najnowsze tendencje na rynku multimedialnym

w języku polskim

Dostępny w sieciach kablowych i pakiecie CYFRA +

# Might and Magic VIII
## Day of the Destroyer

*New World Computing zawsze uważana była za firmę, która potrafi zaskoczyć nowością, świeżością, pomysłami. King's Bounty wyprzedzał swoją epokę o wiele lat. Łączony świat w "Clouds of Xeen" i "Darkside of Xeen" zezwalał na dwukrotnie dłuższą i ciekawszą rozgrywkę. Jednak "For Blood and Honor", siódma część cyklu Might&Magic, stała się jaskrawym przykładem braku inwencji, w znacznej mierze powielając pomysły części poprzedniej. Z tym większą jednak niecierpliwością czekałem na ósmą część cyklu, zadając sobie pytanie, czy będzie to krok w przód, czy jednak raczej w tył.*

**IeMPe**

Ta zaś, ósma już część o ciekawie brzmiącym tytule - "Day of the Destroyer" - pojawiła się na półkach sklepowych w bardzo krótkim (zbyt krótkim?) czasie od premiery poprzedniczki. W tym też momencie złudzenia prysły: przestałem spodziewać się nowości - wiadomo, tworzenie gry od podstaw trwa dużo, dużo dłużej. Nie łudziłem się już też, że gra wniesie coś nowego do gatunku CRPG. Wciąż jednak miałem nadzieję, że będzie czymś więcej niż Might&Magic VIc. Że będzie w niej coś, co sprawi, że wielu graczy zatrzyma się przy niej przynajmniej na kilka miesięcy: nowe możliwości, sposób prowadzenia walki, klimat nie pozwalający na oddalenie się od komputera przez parę dni i nocy z rzędu, wreszcie - the last but not least - być może poszczyci się niebanalną fabułą?

Grałem w Day of the Destroyer dobrze ponad tydzień. Nie ukrywam jednak - w dużej mierze z obowiązku (Wielki Brat patrzył... :)), gdyż zdarzały się chwile, gdy nie miałem już sił na nią patrzeć. Fakt ten dziwić może tym bardziej, że dla przykładu w "Mandate of Heaven", czyli w szóstą część cyklu, grałem praktycznie dwa miesiące bez przerwy. W tę nową jednak nie udało mi się wejść: jest po prostu zbyt... nijaka i niestety widać po niej piętno czasu, jakiemu nie oparła się seria. W chwili obecnej, gdy gracze mają coraz to wspanialsze, zróżnicowane tematycznie i dopieszczone w najdrobniejszych szczegółach CRPG do wyboru (choćby Baldur's Gate, Planescape: Torment czy będące już na dniach Diablo II), naprawdę nie wiem, ilu ludzi zatrzyma się przy grze, która powiela prawie wszystkie pomysły starszych części, kusząc przy tym nielicznymi nowinkami. Ogólnie: wszystko po staremu plus kilka drobnych urozmaiceń, a to jak na moje gust zbyt mało, aby gra mogła odnieść jakikolwiek sukces. Zajmijmy się jednak nią samą...

Fabuła... Na kontynencie Jadame. Escaton (nasz bohater negatywny) uwolnił, sobie znanym sposobem, cztery żywioły tworzące świat - żywioł wody, ognia, ziemi i powietrza. Skutki tego działania były dla tego świata przerażające - wody zaczęły zalewać lądy, góry wybuchały ogniem... Jak to zwykle bywa, w sytuacjach kryzysowych pojawia się bohater - zbawca świata. Będzie on zwiedzał zniszczone wyspy Jedame, przemierzał podziemia i świątynie, by w końcu spotkać się z samym Destroyerem i zniszczyć go, co równać się będzie uratowaniu Jadame i całej reszty świata przed zagładą.

W poprzednim akapicie napisałem - zbawca świata. Specjalnie użyłem liczby pojedynczej, ponieważ do działania został Tobie przydzielony (zgodnie z obecnie panującym trendem) jeden bohater. Niedługo jednak będzie on samotny - do współpracy może namówić do czterech towarzyszy na raz, w tym - co stanowi pewne novum - istoty niehumanoidalne (a czasem nawet bardzo mocno różniące się od ludzi, dla przykładu - Smoki). Skoncentrujmy się jednak ponownie na naszym samotnym bohaterze. W porównaniu bowiem do poprzednich części wybór profesji diametralnie się zmienił - tym razem grać możemy tak standardowym kapłanem czy rycerzem, jak i... wampirem, nekromantą, Trollem czy Mrocznym Elfem. Naturalnie każda z profesji wiąże się z określonymi wartościami współczynników i umiejętnościami startowymi - to z pewnością ucieszy starych wyjadaczy CRPG. Umiejętności startowe (co stało się zwyczajem serii) nie są wszystkimi, jakimi charakteryzować się będzie nasz bohater czy bohaterowie - podczas eksploracji świata, korzystając z nabytego doświadczenia i płacąc twardą kasą będziemy szkolić się w kolejnych... Warto pamiętać też, że jakkolwiek niektóre z nich są specjalnością tylko dla danych ras (na przykład regeneracja), profesji (rzucanie czarów magowskich lub kapłańskich), to spora ich liczba to te ogólnodostępne (zbroje lekkie, używanie sztyletów). Nawiasem mówiąc - tej akurat idei w Might&Magic nigdy nie polubiłem: w Day of the Destroyer nadal jest tak, że bohater, który nie posiadł umiejętności używania tarczy, nie

może jej używać. Nie twierdzę, że nie ma to sensu w każdej sytuacji - przeciwnie: ma dla np. zbroi płytowych, bo wiadomo, trzeba ją ubrać i umieć w niej poruszać, ale dla sztyletów czy tarcz...

Wracając raz jeszcze do swojej drużyny. Bohater może werbować różnych towarzyszy - o tym pisałem już wcześniej. Pomysł ostatnio bardzo modny, tutaj został zrealizowany bardzo słabo. Nieistotne stają się bowiem w Might&Magic odwieczne i uświęcone tradycją erpegowe różnice - tu towarzysze broni mogą reprezentować zarówno stronę dobrą (paladyni, rycerze, kapłani), jak i złą (nekromanci, wampiry). W twojej drużynie, nieważne jak mocno jest ona "przemieszana", nigdy nie pojawi się nawet cień wrogości - nie będzie zatargów, złośliwości, nie wspominając nawet o raczej naturalnej w zestawie paladyn-nekromanta nienawiści czy rękoczynach. Cóż, świat chce uratować każdy, czyż nie? Przynajmniej tak to sobie tłumaczę :(.

Nasz bohater będzie podróżował po Jadame, wykonując wiele zadań, to większych (jak: znajdź starożytny artefakt), to o mniejszym wpływie na losy tegoż świata (np. zawieź antidotum do chorej wioski). Dzięki temu będzie mógł zdobyć doświadczenie i złoto, by wykonywać kolejne, trudniejsze zadania, i tak w koło aż do momentu, gdy uzna, że gotów jest zmierzyć się z Destroyerem. Schemat ten powtarza się od części I-szej, nie mogę jednak winić New World Computing, że wciąż go powielają - na tym zbudowali swój świat, a wiadomo - jeśli coś nie jest zepsute, nie naprawiaj. I tyle tylko, że można już mieć wątpliwości, czy nie warto byłoby postawić na coś nowego. Całe szczęście, że choć od czasu do czasu zdarzy się bardziej urozmaicony quest, powodujący zastanowienie się na czyją szkodę (lub korzyść) będziesz działał. Zwykle dzieje się tak, gdy dwie zwalczające się strony będą chciały przeciągnąć Cię na swą stronę (jak w przypadku smoków i łowców smoków).

Nie samymi wyborami jednak żyje bohater - żyje też walką. I tak - od zawsze tak bywało - przemierzając świat, będzie on zmuszony przedzierać przez hordy często respawnujących się oponentów (uprzedzając ewentualne pytania: cała gra nadal toczy się w czasie rzeczywistym, jedynie podczas walki możliwe i wskazane jest przejście w tryb turowy, co nawiasem mówiąc jest o tyle wygodne, że nie trzeba cały czas klikać myszką na wrogu, lecz można spokojnie przygotowywać rzucanie czaru, użycie artefaktu etc.). Nieprawdopodobne możliwości mnożenia się niektórych gatunków stworów sprawiają jednak, że jakkolwiek zwiedzanie miast, odkrywanie wcześniej nie zbadanych terenów Jadame i generalnie wędrówka są raczej przyjemne, to zwiedzanie niektórych jaskiń po prostu zniechęca do dalszego grania. Po kolejnym labiryncie, po brzegi wypełnionym setkami potworów jednego typu, chce się wyć!

Grafika... Jak na standardy obowiązujące dziś, jest ona - uwaga: eufemizm - odrobinkę przestarzała. Na screenach prezentuje się nieźle, wszystko jest tutaj ślicznie rozmyte, wszystko wygląda w miarę naturalnie, ale tak naprawdę to nieznacznie, jeśli w ogóle różni się od tego, co zapamiętaliśmy z dwóch poprzednich części. Potwory są nadal "płaskie" jak przyzwoita bitmapa (śmiesznie to wygląda przede wszystkim podczas walki, kiedy stoi cała drużyna vis-a-vis z sześcioma oponentami). Ciekawostką natomiast jest rozwiązanie problemu z zatrzymywaniem się w postaciach. (Przypomnę: gdy przed drużyną stała jakaś postać, drużyna iść dalej nie mogła; logiczne ale... irytujące). W DotD rozwiązano to w najprostszy z możliwych sposób: od teraz przez postać można bez problemów "przeniknąć". Hmm... Nowatorskie. Wracając do grafiki i jej świeżości. Drzewa, jak większość pozostałych urozmaiceń, pozostały dwuwymiarowe, domy ważne i mniej ważne praktycznie nie różnią się od siebie, identycznie zresztą jak i niektórzy oponenci z tej samej grupy (choćby i pierwsi wrogowie: pirate i bucaneer, gdzie wykorzystywany jest jeden model). W dalszym też ciągu w grze pojawia się prerenderowana grafika 2D: wnętrza budynków, pałaców, sklepów - to wciąż obrazek. Trzeba przyznać natomiast, że bohaterowie zyskali wraz z numerkiem przy M&M: mają teraz bardziej proporcjonalną budowę i ładniejsze, prerenderowane "twarze" (określenie to w stosunku do smoków niezbyt pasuje, ale... "mordy" dla bohaterów też nie są na miejscu).

Muzyka i efekty dźwiękowe również nie odbiegają poziomem od tego, co już znamy. Muzyka stoi na bardzo wysokim poziomie, do czego skądinąd zdążyli nas już przyzwyczaić muzycy z New World Computing. Utwory, nagrane w formacie audio, da się słuchać z prawdziwą przyjemnością. Tym smutniejsze jest to, że po jednorazowym przesłuchaniu utworu, wyłącza się on, po czym włącza ponownie przy jakimś ważnym dla bohatera wydarzeniu (skończenie większego questa czy wejście do jaskini). Jeżeli nie dało przynajmniej zapętlić się utworu, to można go było "włączać", co pewien określony czas, a nie - chwila muzyki, a potem cisza... "Spicze" postaci są zrobione także bardzo dobrze - szczególnie kuszący głos wampirzycy, czy też mamrotania nekromanty. Dużo gorzej prezentują się natomiast efekty dźwiękowe: są nijakie i nieciekawe, tak jak gdyby ktoś wyciągnął "kolekcję wavów" i wybrał pierwszy pasujący. Sytuację odrobinę polepsza to, że możliwe jest włączenie dźwięku przestrzennego, więc przynajmniej ostrzega nas, w którą stronę się obrócić, by stawić czoła tym nadchodzącym gorszym niż nasi źli...

I ostatnia rzecz, jaka ewentualnie mogła uratować M&M VIII - klimat... Faktem jest, że trudno jest mi po tygodniu grania pisać czy gra trzyma klimat, czy nie. Według mnie sama przynależność do świata M&M powoduje, że coś na jego kształt da się wyczuć, prawdą jest jednak również, że podziemia powodują, iż wrażenie to szybciutko się ulatnia (przynajmniej po pewnym czasie grania). Gra się - przymknąwszy oczy na jej niedostatki - bardzo miło. Radość z wykonanego questa jest - jak zwykle - wielka, równie wielka, jak smutek po utracie towarzysza podróży, ale... Ale z drugiej strony... po tygodniu nie miałem już siły w nią grać.

Ocena końcowa Might&Magic VIII: Day of the Destroyer nie może być wysoka - nie przypadła mi bowiem do gustu, tak jak chociażby część czwarta cyklu. Dla mnie jest to tylko i wyłącznie poprawiona "szóstka". W takim układzie jednak po co dostawiać do szóstki kolejne kreski, kiedy jedyną rzeczą, różniącą nowy rozdział od poprzedniego, jest scenografia? Wydaje mi się, że gra powinna być nazwana "Might&Magic VI: Day of the Destroyer", albo "Might&Magic VIc" (coś na wzór Ultimy VII lub Jagged Alliance - Deadly Games)... A możecie mi wierzyć - kocham serię Might&Magic, niejedną godzinę spędziłem na Xeen, niejedną krwawą batalię stoczyłem w Enroth i w Erathii, jednak tym razem nie jestem w stanie wykrzesać z siebie entuzjazmu i zaoferować tej rzekomej ósemce więcej niż 6 punkciów. Nie pozwala mi na to elementarna uczciwość... □

**Ocena: 6**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** New World Computing / 3DO
**Dystrybutor:** IM Group tel. (022) 6429553
**Internet:** http://www.3do.com/products/pc/mm_destroyer
**Wymagania:** P200, 64 MB Ram, W95/98/NT, DirectX, CDx4
**Akcelerator:** wskazany

**Plusy:**
- muzyka cd-audio
- do wyboru Wampiry, Mroczne Elfy, Trolle
- podobieństwo do poprzednich części (dla miłośników serii)

**Minusy:**
- grafika
- nierówny klimat
- brak konfliktów w drużynie
- sztuczność świata
- podobieństwo do poprzednich części (nie reszty graczy)

# Traitors Gate PL

*Kiedy dwa - chyba? - miesiące temu pisałem recenzję do gry Traitors Gate ze świadomością, że polski dystrybutor [firma CODA] zamierza przedstawić graczom wersję w pełni zlokalizowaną, uśmiechałem się lekko, wiedziałem bowiem, że wysiłki dystrybutora tytanicznymi nie będą. A i pan Zborowski się nie wysili, ponieważ cała jego rola może zostać zapisana na połowie kartki maszynopisu.*

## El General Magnifico

Niewiele tu zmienię: dramatyczne zawieszanie głosu [godne przynajmniej Hamleta], czy znaczące zmiany intonacji. Całe spolszczenie gry zasadzało się w komunikatach, pojawiających się na ekranie urządzania zwanego PDA i służącego agentowi o kryptonimie Raven do łączenia się z centralą akcji w Pentagonie. Komunikaty ujawniały graczowi historię Tower, wszystkich elementów kompleksu, życiorysy znaczniejszych władców i więźniów twierdzy, czyli gracz otrzymywał w zasadzie w jednej pigule komplet wiedzy o najsławniejszym bodajże kompleksie więziennym świata. Wszystko urządzono tak, że można podczas gry sfotografować np. jakiś portret czy obraz, a po chwili odebrać wszelkie informacje, jakie spece z Pentagonu mają na jego temat. Niewiele więcej moglibyście się dowiedzieć zwiedzając Tower osobiście, zwłaszcza, że niektóre fragmenty całego kompleksu ze zrozumiałych względów nie są dostępne dla zwiedzających. Polscy dystrybutorzy wywiązali się z zadania zupełnie poprawnie... ale rzec trzeba, że zrobili też dwie rzeczy wołające o pomstę do nieba i gdybyśmy żyli np. w USA, firma byłaby zasypana pozwami sądowymi.

**Firma Coda beztrosko wypuściła produkt, który NIE DA SIĘ URUCHOMIĆ BEZ PATCHA.**

Na moją telefoniczną interpelację bardzo miła pani w firmie CODA wyjaśniła, że problem został JUŻ rozpoznany [gratulacje dla beta-testerów!!! o ile byli takowi!!!] i firma już, już wysyła dodatkowy kompakt [z grą Simon Sorcerer 2 przy okazji, dla otarcia łez], który sprawę załatwi. Słowa dotrzymano, po dwu dniach kompakt otrzymałem... i nawet nie powiem... ładnie wygląda. Mam tylko dwa zastrzeżenia. Po pierwsze, gra Simon Sorcerer 2 [choć też znakomicie spolszczona przez dystrybutorów] dziwnie się jakoś nie lubi z systemem Windows, a już wyjść się z niej nie da bez słynnej operacji Trzech Palców - co jest diabli irytujące. Po drugie - gracz sam musi odszukać na swoim dysku katalog, gdzie zainstalowała mu się polska wersja Traitors Gate i sam musi przegrać tam cztery, czy pięć plików z kompaktu - a nie każdy sobie z tym poradzi. Wcale zresztą nie musi - dystrybutor powinien dostarczyć patcha, który sam się uruchamia i sam instaluje w odpowiednim miejscu [wbrew pozorom trudne to wcale nie jest]. Gracz ma tylko uruchomić grę... i grać. To trochę tak, jakby znana firma samochodowa wypuściła na rynek model bez skrzyni biegów, a potem dała ogłoszenie w prasie, że nabywcy pechowego modelu mogą otrzymać brakującą część, ale sami ją sobie muszą wmontować.

Firma Coda beztrosko wypuściła bowiem produkt, który NIE DA SIĘ URUCHOMIĆ. Owszem, instalacja przebiega prawidłowo, ale konia z rzędem temu, kto wyjdzie za pierwszy ekran. Kiedy dostałem grę i zaciąłem się jak podpity cyrulik sewilski, pomyślałem, że coś mi się zwaliło w kompie i na wszelki wypadek zainstalowałem anglojęzyczną wersję gry. Poszła gładko. No... pomyślałem sobie... Polak potrafi... skopać zupełnie przyzwoity wyrób. Znacie ten dowcip? Mały wielbłąd pyta ojca, czemu wielbłądy są takie brzydkie i dostaje odeń wykład. Garby, synku - powiada stary - wcale nie są brzydkie, tylko bardzo pożyteczne, bo kryjące się w nich zapasy tłuszczu dają nam siłę podczas długich wędrówek po pustyni, gdzie nie ma pożywienia i wody. Nasze kopyta, prawda że pokraczne, są dostatecznie szerokie, by dawać oparcie na pustynnym piachu i chronić nas przed jego żarem. Sierść mamy rzadką - byśmy się w dzień nie pocili, ale w nocy trochę nas grzeje... i tak dalej, i tym podobnie, ciągnął zadufany w sobie tata wielbłąd, aż zniecierpliwiony synek przerwał my pytaniem: Tato... ale po cholerę nam to wszystko w ZOO? Wiktor Zborowski ma pięknie postawiony głos, gra jest doskonale spolszczona, pięknie wydana [słowo daję, że kompakty wyglądają lepiej niż wersja anglojęzyczna] ... ale czemu nie da się w nią pograć?

Polskiemu dystrybutorowi za wypuszczenie niedopracowanej gry - gdzie są Wasi testerzy?! - należą się serrrrrrrrdeczne podziękowania i wielka pała [niekoniecznie w dzienniczku ocen].

PS Ocena końcowa odnosi się do wersji już upatchowanej i ocenia jakość samego spolszczenia, żeby nie było niejasności.

**Ocena: 7**

**INFO · INFO · INFO · INFO**

**Producent:** Daydream Software
**Dystrybutor:** Coda tel. (022) 826 33 11
**Internet:** http://www.daydream.com
**Wymagania:** xWin 95/98, P 100, 32 MB Ram, 8x CD-ROM
**Akcelerator:** niepotrzebny

**Plusy:**
- Spolszczenie na dobrym poziomie
- Wiktor Zborowski [dla jego fanów]
- Simon 2 jako bonus na otarcie łez

**Minusy:**
- Wiktor Zborowski po raz n... [może Urząd Antymonopolowy by się temu przyjrzał?]
- Bez patcha nie pograsz!!!
- Simonek 2 nie lubi Windy?

# Kto nas czyta, ten nie zbłądzi!

www.actionplus.com.pl

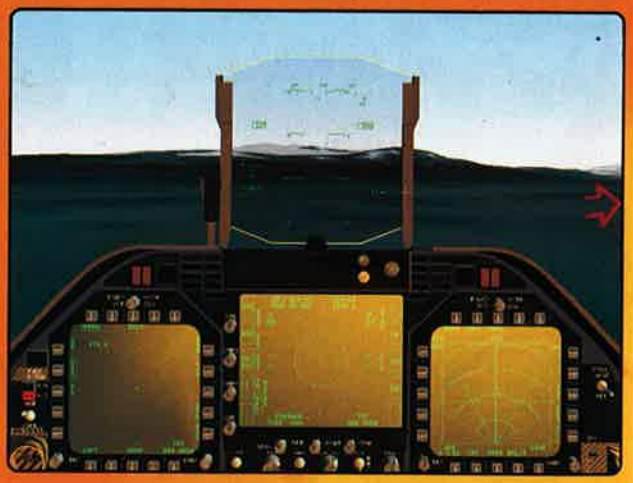
Dodatkowe informacje: dan@silvershark lub (071) 3412083

# Jane's COMBAT SIMULATIONS F/A 18

*Jane's F/A 18 dotarł do nas z pewnym opóźnieniem, bowiem jego zachodnia premiera odbyła się jeszcze w '99 roku. Czy warto zatem było czekać? A może zwłoka na zatłoczonym rynku symulatorów przesądzi o losie gry? Przecież to nie pierwsza (i pewnie nie ostatnia) produkcja traktująca o "szerszeniu". Spróbujmy sobie więc odpowiedzieć na powyższe pytania i przekonać się, czym symulator z EA stara się zaskoczyć konkurencję.*

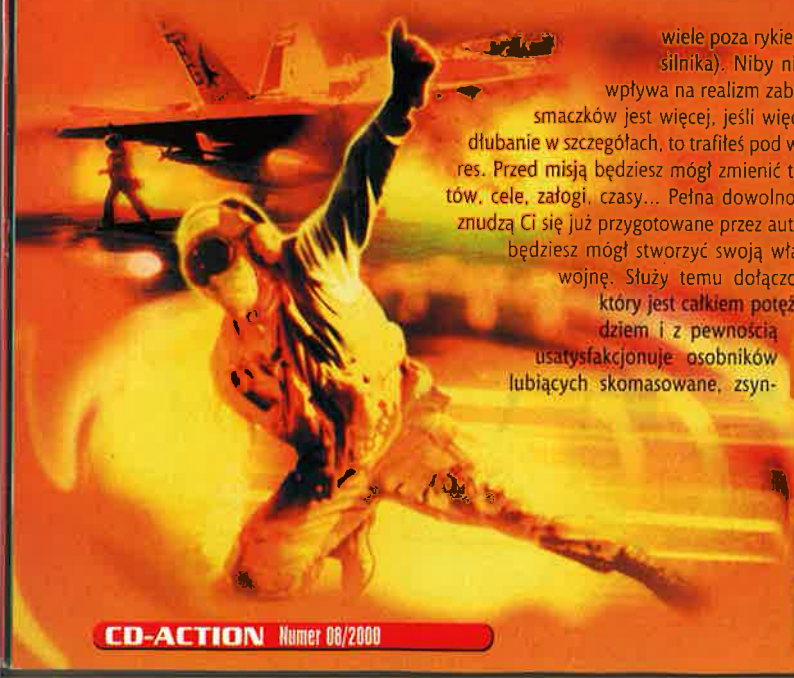
**Łukasz Bonczol**

Niestety, nie sądzę, aby to ostatnie akurat mu się udało. Bazuje on bowiem na rozwiązaniach znanych z wydanego przed dwoma laty Jane's F15. Podobnie jak poprzednik, przeznaczony jest dla graczy, którzy do komputerowego latania podchodzą na poważnie. "Orzeł" rzucał na kolana dzięki możliwości wszechstronnej konfiguracji gry. Także i F/A18 ma się w tej dziedzinie czym pochwalić. Wystarczy spojrzeć na panel konfiguracji Joy'a - od razu widać, że gra adresowana jest do perfekcjonistów. Możemy sobie szczegółowo zdefiniować nie tylko luz na drążku, ale także jego czułość przy poszczególnych wychyleniach. Albo na przykład inny bajer: opcja wyłączenia odgłosów spoza kabiny (prawdziwy pilot słyszy niewiele poza rykiem własnego silnika). Niby nic, a jednak wpływa na realizm zabawy. Takich smaczków jest więcej, jeśli więc uwielbiasz dłubanie w szczegółach, to trafiłeś pod właściwy adres. Przed misją będziesz mógł zmienić trasy przelotów, cele, załogi, czasy... Pełna dowolność. A kiedy znudzą Ci się już przygotowane przez autorów misje, będziesz mógł stworzyć swoją własną trzecią wojnę. Służy temu dołączony edytor, który jest całkiem potężnym narzędziem i z pewnością usatysfakcjonuje osobników lubiących skomasowane, zsynchronizowane co do sekundy uderzenia całych flot lotniczych. A trzeba przyznać, że przestrzeń powietrzna wokół nas aż kipi od innych maszyn (szczególnie w pobliżu lotniskowców czy strefy celu). Wystarczy sobie włączyć cheata, który umieszcza przy wszystkich samolotach markery z nazwami, aby przekonać się, że niebo szybko się nimi wypełni.



Autorzy oddali w ręce graczy jeden teatr działań wojennych, a są nim okolice Murmańska, Półwysep Kolski oraz całkiem spory kawał Morza Barentsa. Przy konkurencji wypada to raczej nieszczególnie, ale ma też i swoje dobre strony. Czujemy się bardziej emocjonalnie związani z jednym konkretnym konfliktem. Po wykonaniu serii lotów bez problemu rozpoznajemy znajome miejsca, wiemy, gdzie można się spodziewać największego natężenia obrony przeciwlotniczej, a w razie uszkodzenia systemów nawigacyjnych bez problemu odnajdujemy kierunek powrotny (przy dobrych warunkach atmosferycznych oczywiście). Jak to zwykle na północy bywa, warunki meteo potrafią być naprawdę paskudne. To nie jest jeden z tych symulatorów, gdzie hasamy po wiecznie błękitnym niebie, wśród śnieżnobiałych obłoków. Czasem trzeba wznieść się naprawdę wysoko, aby ujrzeć słońce. Starty i lądowania przy minimalnej widoczności, czy też wpatrywanie się w monotonny, szarobury krajobraz za owiewką to chleb powszedni pilota. Ot, samo życie. Tak na marginesie, to te same rejony mogliśmy już zwiedzić w F/A 18 Super Hornet z Digital Integration (i to nawet z pokładu tego samego USS Ronald Regan).

Jeżeli idzie o realizm, to dzieło Jane's i EA reprezentuje pełną ortodoksję. W natarciu jest praktycznie cała powierzchnia klawiatury. Klawisze przyporządkowane są tak, aby jak najwierniej oddać obsługę prawdziwej maszyny. Jeżeli w rzeczywistości pilot przełącza systemy kontroli uzbrojenia z trybu powietrze-powietrze w powietrze-ziemia przy pomocy jednego przełącznika, to graczowi służy do tego jeden klawisz (a nie na przykład dwa, osobne dla każdego trybu). Jak zwykle w tego typu produkcjach bywa, autorzy zapewniają, iż wirtualny F/A18 zachowuje się identycznie jak prawdziwy, podpierając się autorytetem takich instytucji, jak Jane's, oraz USAF (w przypadku Horneta chyba powinno to być US NAVY, lub USMC). Ale niby jak mam to sprawdzić? Recenzenci samochodówek mają przynajmniej jako taki punkt odniesienia (ale Ferrari z serii NFS do pracy nie jeżdżą, więc też nie mogą skonfrontować realizmu...). Koniec jednak z tym zrzędzeniem. Dość napisać, że maszyna zachowuje się całkiem rozsądnie, porównywalnie z tym, co pokazały poprzednie symulatory F/A18 (czyli nie trzeba mieć zaplecza Jane's, żeby zrobić przyzwoitą symulację). Zastrzeżenia pojawiły się w chwili, gdy próbowałem wprowadzić maszynę w korkociąg (tradycyjny i płaski). Moje przeszło piętnastominutowe starania spełzły na niczym. Czyżby "Szerszeń" był aż tak stabilny?



Ponadto gra zwiera jeszcze inne drobne wpadki. Ot, takie lądowanie w trybie treningowym. Instruktor pochwalił mnie za doskonale wykonane zadanie, chociaż niemal pionowo przywaliłem w pas na dopalaczach, co skończyło się doszczętnym zniszczeniem maszyny. Albo misja, w której mamy za zadanie przechwycenie i zawrócenie wrażego samolotu zwiadowczego (popularnego Beara - w okresie zimnej wojny rutyna). Misja została zaliczona (wzorowym sukcesem) choć miast eskortować zawracającego intruza do granic wyznaczonej strefy, po prostu go zestrzeliłem.

Kiedy tylko wykonamy zadanie (np. zbombardujemy cel), pojawia się okienko z zapytaniem, czy chcemy zakończyć misję. I nie ma tu większego znaczenia, że leci na nas akurat "n" do sześcianu rakiet ziemia-powietrze. Nie musimy martwić się o szczęśliwy powrót do bazy. Podobne podejście do tematu nie raziłoby jeszcze, gdyby występowało jedynie w trybie Instant Action, ale w przypadku kampanii jest niedopuszczalne.

Misje są bardzo różnorodne i dobrze przemyślane. Pod tym względem twórcy nie narzekali chyba na brak inwencji. Spotkamy tutaj nawet nawiązania i aluzje do filmów i literatury. Fani "Polowania na Czerwony Październik" będą mogli pokrzyżować plany rosyjskiej flocie, usiłującej zatopić uciekający do USA atomowy okręt podwodny klasy Typhoon. W trakcie podzielonej na kilka faz kampanii, dysponujemy ograniczonymi zasobami ludzkimi oraz limitowaną liczbą samolotów. Każda strata jest więc dotkliwa.

Fabuła to standardowa historyjka znana już choćby z USAF. Wciąż pogarszające się warunki bytowe w targanej kryzysami ekonomicznymi Rosji doprowadzają do wybuchu wojny domowej. W Moskwie wybuchają walki uliczne, prezydent po nieudanym zamachu przebywa w szpitalu i nie ma wpływu na bieg wypadków. Władzę próbują przejąć grający na nastrojach społecznych komuniści. Obietnice przywrócenia Rosji mocarstwowej pozycji trafiają do znacznej części armii. Bastionem rebeliantów staje się Półwysep Kolski oraz Murmańsk, który udaje się im w całości opanować. W ich ręce wpada flota północna, lotnictwo, znaczne siły lądowe, a co najważniejsze - broń masowej zagłady. Nic dziwnego, że NATO ze Stanami Zjed-

noczonymi na czele nie może pozostawać w takiej sytuacji obojętne. W rejon Morza Barentsa zostaje wysłana silna eskadra okrętów wojennych z najnowszym lotniskowcem USS Ronald Regan na czele. Rozpoczyna się interwencja, której finałem będzie desant Marines, którzy wraz z wiernymi prezydentowi wojskami przywrócą demokratyczną władzę. Całość ilustrują ładne, dynamicznie zmontowane i udźwiękowione filmiki (fragmenty m.in. puczu w Moskwie i ostrzeliwania budynku parlamentu w 1993 r.).

Jak już wspomniałem, kampania podzielona została na fazy różniące się rozwojem sytuacji i charakterem działań. Początkowo wykonujemy jedynie patrolowe loty wzdłuż wybrzeża, odstraszamy samoloty zwiadowcze przeciwnika oraz eskortujemy własny zwiad. Następna faza ma na celu izolację buntowników i uniemożliwienie flocie północnej wypłynięcie na szerokie wody. Kiedy sytuacja się zaostrza, konieczne okazują się precyzyjne ataki na centra dowodzenia komunistów, oraz kontrolowaną przez nich broń nuklearną. Kiedy nie stanowi już ona zagrożenia, nasze zadanie polega na niszczeniu oddziałów konwencjonalnych wroga, mostów, szlaków komunikacyjnych. W ostatniej fazie czeka nas wspieranie oddziałów naziemnych wyzwalających półwysep.

Na koniec pozostawiłem sobie oprawę wizualną gry, na której szczerze mówiąc najbardziej się zawiodłem. Engine pochodzi bowiem ze wspomnianego już wcześniej Jane's F15. Rozpoznają go także osoby które wymiatały w strzelankę Fighter Pilot. Problem w tym, że grafikę sprzed dwóch lat tylko

nieznacznie poprawiono, a działa ona o wiele wolniej. Nieźle prezentują się wielowarstwowe, czasem półprzezroczyste wolumetryczne chmury. Efekty świetlne też niczego sobie. Pod tym względem pełen odlot. Schody zaczynają się gdy spojrzymy na ziemię. Teren jest dość kanciasty (w recenzji F15 Yasiu napisał, że jest płynnie pofalowany - ale to było dwa lata temu! Dziś na tle innych produkcji wypada tak sobie), a pokrywający go asortyment tekstur, niedość że ubogi, jest monotematyczny i monotonny. Zdaję sobie sprawę, że Półwysep Kolski to nie Karaiby, ale mogłoby być lepiej (już Super Hornet z DI wyglądał ciut lepiej). Kokpit jest w pełni wirtualny, ale przy tym dość nieczytelny (szczególnie w średnich detalach, czyli przy takich w jakich gra nie skacze ani się nie wiesza - ale o tym za chwilę). Można było zachować starą, dobrą bitmapową tablicę przyrządów, ot choćby jako deskę ratunkową kiedy chcemy dokładniej odczytać jakieś wskazanie, czy też sprawdzić do czego służy dany przełącznik.

Z grafiką wiąże się jeszcze jeden kruczek. Otóż opisywana przeze mnie wersja miała tendencję do wysypywania się. Przy detalach wyregulowanych na średnim poziomie wszystko chodziło płynnie i bezproblemowo. Tyle że grafa była kiepska. Kiedy próbowałem uruchomić grę z maksymalnymi detalami - ta po prostu perfidnie wieszała się. Postanowiłem przetestować ją na innym, dużo mocniejszym sprzęcie (Celeron 450, 128 Mb Ram, Riva TNT2 32Mb). I okazało się, że gra uruchomiła się (z 90% detali), tyle że wyglądała niewiele lepiej niż F15 dwa lata temu, a leciutko szarpała (F15 na tym sprzęcie zasuwał jak burza). Dłuższa gra okazała się niemożliwa, ponieważ wkrótce nastąpił zwis... Pokornie więc powróciłem przed monitor własnego blaszaka i grałem dalej z okrojoną grafiką.

Mimo wyłuskania kilku wpadek, grało mi się przyjemnie. Symulator jest realistyczny, pełen ciekawych smaczków (tankowanie w powietrzu), pozwala łatwo wczuć się w pilota i zanurzyć w świecie po drugiej stronie ekranu. Odpowiednia, bojowa muzyczka sprawia, że przekopywanie się przez panele opcji, czy też korzystanie z edytora nie nuży (szkoda, że tylko jeden utwór). W ogóle cała "otoczka" została zrealizowana z pełną pompą i stanowi znakomitą wizytówkę Jane's. Jednym zdaniem: kawał porządnego, skomplikowanego latadła, które z powodzeniem przykuło mnie do monitora. Może gdyby ukazało się u nas w dniu zachodniej premiery... Zresztą symulatory prezentują ostatnio wyrównany poziom (IMHO) i naprawdę trudno się na coś zdecydować. Jane's F/A18 z pewnością nie wejdzie do pierwszej ligi (Falcon 4.0, Flanker 3.0), ale jest poważnym konkurentem dla innych symulacji "szerszenia". □

**Ocena: 7**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** Electronic Arts
**Dystrybutor:** IM Group tel. (022) 6422766
**Internet:** http://www.janes.ea.com
**Wymagania:** Win95, P II 266, 64MB RAM, karta graficzna 4Mb
**Akcelerator:** TAK

**Plusy:**
- Realizm
- Możliwości konfiguracji
- Lubisz samodzielnie wybierać spośród ton najróżniejszego uzbrojenia, samemu wszystko sobie ustawić? To gra dla ciebie
- Edytor
- Całkiem grywalna

**Minusy:**
- Sypiąca się, taka sobie grafika
- Kilka buraków

# Hype: Time

Bohaterem gry jest młody rycerz Hype. Rycerzem się nie urodził - znaleziono go bowiem na polu bitwy u stóp drzewa. Można by jednak rzec, że był od urodzenia koniunkturalistą, ponieważ - trzeba trafu, nieprawdaż? - znalazła go królewna. Co prawda, bez królestwa [to zostało spustoszone do cna przez lubujących się w walce rycerzy], ale co korona, to korona. W sąsiednim królestwie udzielono jej azylu politycznego. A ponieważ była równie piękna, co dobra i szlachetna [nie każda królewna bierze w opiekę każdego znalezionego bęcwała], panujący aktualnie król Taskan IV Wielki oświadczył się jej bezzwłocznie i w ten sposób dzieciak, któremu królewna nadała imię Hype'a, został królewskim wychowankiem. Wojny, jak zaraza, rozprzestrzeniały się jednak coraz bardziej, aż wreszcie niegdysiejsza królewna, wkurzona tym stanem rzeczy, wybrała się na poszukiwanie magicznego oręża, który miał położyć kres walkom. [co dowodzi, jaką była idiotką, ponieważ nie wynaleziono jeszcze oręża, który byłby tego

*Ostatnio kilka razy zdarzyło mi się, że doznawałem uczuć podobnych do tych, jakie z pewnością ożywiłyby serce zaciekłego miłośnika samochodów, któremu kazano by przetestować wspaniały samochód, o pięknej linii, doskonałym silniku, świetnym zawieszeniu, jednym słowem cud, miód, ultramaryna... na trasie, gdzie można się zatrzymać i wysiąść wyłącznie w kilku, dość odległych od siebie miejscach. Rzecz wyjaśnię dokładniej po przeanalizowaniu gry Hype: the Time Quest.*

**El General Magnifico.**

dokazał... a nawet, można by rzec, że bywało wprost 'przeciwpołożnie']. Królowej Lyzothe sztuka się jednak udała - z wędrówki przyniosła Miecz Pokoju [zabawna antynomia w nazwie, prawda?], ofiarowany jej przez jednego ze smoków. Po powrocie do męża, królowa oddała Miecz swemu królewskiemu małżonkowi, który przy jego pomocy szybko zaprowadził porządek [czytaj - wziął wszystkich krótko za mordy, a niepokornych wyciął].

Pokonawszy wrogów, król [tenże Taskan IV, jakby się kto pytał] zorganizował nielichy festyn, na którym Miecz Pokoju uroczyście wręczono jego wychowankowi, Hype'owi, jako Obrońcy Pokoju [ostatnim, którego znałem, co nosił ten tytuł był znany skądinąd Wyniosły Jak Karpaty Nicolae C.]. Hype - który zdążył tymczasem wyrosnąć na sporego byka - niedługo zresztą cieszył się tytułem, uroczystość bowiem zakłóciło pojawienie się Czarnego Rycerza na smoku, który zaczął od tego [rycerz zaczął, nie smok], że zamienił Hype'a w posąg, a potem odesłał posąg w niebyt. Można się domyślać, że dalsze czyny Barnaka, Czarnego Rycerza, były równie niemiłe, co spektakularne...

Hype trafił na dziedziniec zamku początkującego Czarodzieja Gogouda, w czasy odległe od jego własnych o 200-cie lat, kiedy to na dworze Torras panował król Taskan I [Nieduży], czyli w przeszłość. Gogoud odczynił czar wiążący Hype'a i postanowił mu pomoc w powrocie do teraźniejszości. I tyle wprowadzenia do gry. Uff.

Gra jest przygodówką z elementami gry akcji o dość interesującej grafice, przypominającej nieco ilustracje do filmu kukiełkowego. Bohaterowie mają przeważnie na gębach bezmyślne uśmieszki, nawet jeśli ze sobą walczą [nie bardzo wiadomo, kto Hype'owi pomoże, a kogo trzeba siec mieczem]. Z drugiej strony wszystko jest ŁADNE [choć może niekiedy dość cukierkowate]. Ładne są lasy, jaskinie, urokliwe zamki i miasteczka. Podczas gry przyjdzie ci też latać na smoku, a wtedy przyjemność jest jeszcze większa. Smok w razie potrzeby może zionąć ogniem - jak to smok, normalka [śmiertelnie niebezpieczna natomiast jest dla smoka czkawka podczas wzmiankowanego ziania].

# Quest

Zaczynamy od swoistego tutorialu - Gogoud uczy Hype'a posługiwania się mieczem [co jest dość rozsądne, w końcu nie wiadomo, czy skamienienie nie wpłynęło ujemnie na jego podobno legendarne umiejętności posługiwania się orężem], kuszą [uwaga: jak wyżej] i magią [bo Hype posiada zdolności magiczne i w razie czego może wrogów razić czarami, których jest niezły wybór - dokładnie 12]. Do kuszy też mu się później trafiają rozmaite strzały. Po opanowaniu wszystkiego - co nie jest wcale takie łatwe - Hype rusza na wyprawę. Przede wszystkim musi się dostać do Zamku, by zdobyć Królewski Klejnot, bo bez tego ani rusz. Jego przewodnikiem jest znowu Gogoud, który daruje mu magiczną mapę.

Podczas wędrowki Hype spotyka rozmaite postacie, które mogą [ale nie muszą] pomagać mu - lub szkodzić. W sumie Hype'owi [i graczowi razem z nim] przyjdzie przemierzyć 14 rozmaitych światów, wśród których będą lochy, puszcze, jaskinie, a nawet miasto "zaludnione" wyłącznie przez duchy i Kościeje. Wrogami naszego rycerza będą smoki, olbrzymy i złowrogie mimiki, nie licząc tak zwyczajnych przeciwników, jak wilki, dziki, gacopyrze, rozmaite pajęczaki - i oczywiście wrodzy mu ludzie. W wędrówce i poszukiwaniach Hype będzie znajdował różnorakie przedmioty, magiczne eliksiry i inne, przydatne księgi. Od czasu do czasu znajdzie też coś cennego [np. złoto], co pozwoli mu na rozmaite luksusy. Będzie otwierał skrzynie, bramy, drzwi, wspinał się po drabinach i operował dźwigniami. W walce użyje miecza, albo kuszy, lub czarów - których efekty bywają dość widowiskowe. Wszystko to umożliwia interfejs - nie bardziej skomplikowany niż w wielu innych grach tego typu. Gracz ma możliwość własnego zdefiniowania klawiszy akcji.

Po przybyciu do miasta okazuje się, że król prowadzi wojnę z Klasztorem i cierpi na manię prześladowczą - jego pachołkowie wszystkich obcych, bez pytania o rację, pakują do lochu i k(r)opa. W mieście napotkasz rozmaitych mieszkańców, którzy zaproponują ci rozmaite zyskowne [albo i nie] zadania: możesz u Kowala naprawić zbroję, po wygraniu wyścigu dla Cechu Szewców dostaniesz od nich Buty Skorochody... jednym słowem zwykła codzienna harówa Bohatera Na Wysyłki. Grafika w pełni wykorzystuje możliwości karty 3D - w każdym miejscu możesz się obrócić, rozejrzeć dookoła i tak dalej. Jedna niekonsekwencja mnie wszakże dziwi - skoro ludzie przypominają laleczki Lego, czemu zwierzęta i wrogie stwory wyglądają dość realistycznie? Ale może się czepiam. Wszystko to zresztą jest doskonale zrobione i robi wrażenie. Lochy, przesuwne kraty, dźwignie - to rzeczy znane, ale dobrego nigdy za wiele.

Temu wszystkiemu towarzyszy dość przyjemna muzyczka - szczególnie miły dla ucha jest motyw otwierający grę, a także niektóre z tematów, towarzyszących wędrówce bohatera przez lasy. W jaskiniach jest niemiło - i powinno być straszno, ale nie jest [jako się rzekło, grafika jest ładna, choć przez tę swoją ładność może w niektórych miejscach niezbyt przekonująca].

Trzeba zaznaczyć koniecznie, że dystrybutorzy gry [firma Licomp EMPiK] dokonali niemałego wyczynu, lokalizując grę całkowicie i bez reszty. Głosy podłożone są bardzo poprawnie, a dla wzrokowców wyświetlane są teksty [ja, na przykład, znacznie lepiej zapamiętuję informację przeczytaną, niż tę, którą usłyszałem]. Robota jest solidna i niemała, za co należą się dystrybutorom dzięki.

Skąd zatem moje początkowe zastrzeżenie i irytacja? Otóż gra - jak bardzo wiele z tych, co były opracowywane na inne platformy, niż na PC daje się zapisać tylko w niektórych miejscach. Jest to czyste łajdactwo, draństwo i przeciwna naturze podłość skierowana przeciwko graczowi. Zmusza go bowiem do ślęczenia przy kompie niekiedy wbrew jego woli. Nieraz przecie się zdarza, że trzeba przerwać grę [przyszli znajomi, wybuchł pożar, zachciało nam się... eee... jeść, czy inne takie], a tu, niestety, nie ma zmiłuj się! Grając w "H:tTQ", możesz zapisać grę tylko w niektórych, określonych przez twórców lokacjach [tam, gdzie znajdziesz tablice i unoszące się nad nią pióro, jak ci to usłużnie wyjaśni Gogoud Naiwny]. W ten sposób może się zdarzyć, że stracisz kilka godzin gry - i doprawdy, wiele trzeba, by się wtedy nie zniechęcić. Praktyka tym godniejsza potępienia, że ostatnio zdarza się coraz częściej. [Z gier, jakie można wymienić, a które zostały spartolone w ten sposób przez twórców wyliczmy choćby Nomad Soul, Martian Gothic, i Devil Inside]. Ja oczywiście rozumiem, że skoro już się raz grę zrobiło na Playa, to szkoda wysiłku na większe przeróbki [rzecz chyba w stosunkowo skąpej pamięci operacyjnej PSX], ale to brak szacunku dla wysiłku gracza, który się w dodatku wykosztował [albo wykosztowali się jego starsi] na PC-ta. Jak się chce zarobić dodatkowo i przenieść grę na inną platformę, to trzeba się dodatkowo wysilić, proszę panów developerów!

Zdaję sobie sprawę z tego, że moje protesty będą miały mniej więcej taki sam skutek, jak dmuchnięcie pod wiatr podczas tajfunu, ale przecie trzeba protestować. Proponuję akcję polegającą na wysyłaniu e-mailem listów do twórców gry o treści: "Wy takie syny! Czemużeście spieprzyli doskonałą grę, jaką jest [tu wstawić nazwę], pozbawiając gracza możliwości jej zapisywania i przerywania w dowolnym momencie?" I na wszelki wypadek kończcie list uniwersalnym, a zawsze przydatnym "Wy mnie też!".

Gra, niestety, nie jest, jak napisano na pudełku, grą przygodową dla graczy w każdym wieku - niemożność zapisu w dowolnym momencie może u ludzi młodych inaczej wywołać palpitację, albo wręcz apopleksję połączoną z infarktem. Jak się rzekło, trzeba nie lada entuzjazmu, by po raz piąty czy szósty odtwarzać grę od tego samego miejsca. Choć podobno ćwiczenie czyni mistrza.

Rozważywszy wszystkie za i przeciw, muszę zastrzec, że na ocenę gry wpłynął głównie ostatni punkt, ale uważam - jak Jan Kobuszewski w kabarecie Dudek - że draństwu należy się przeciwstawiać wszelkimi metodami ["Chamstwu trzeba się przeciwstawiać siłom i godnościom osobistom" - koniec dokładnego cytatu]. Powtarzam jednak raz jeszcze: to gracz ma decydować o tym, że chce przerwać grę, a nie jakiś dupek, któremu się wydaje, że zwiększa w ten sposób stopień trudności [prawda] i atrakcyjność [g...no prawda!] gry. Nie lubię być do niczego zmuszany - a już na pewno nie za moje własne pieniądze. I niech mi nikt nie mówi, że przez to będzie mi się lepiej grało. Coś, co mnie irytuje, nie może być atrakcyjne [wyjątkiem są dziewczęta]. Ale niech mi nikt nie dorabia filozofii do jawnych niedoróbek. □

**Ocena: 6+**

INFO · INFO · INFO ·

**Producent:** Playmobil Interactive/Ubi Soft
**Dystrybutor:** LEM tel. (022) 6428165
**Internet:** http://www.ubisoft.com
**Wymagania:** P200, 32 MB, CDx12, Win 95/98/NT
**Akcelerator:** konieczny [Glide!]

**Plusy:**
- niebanalna, pomysłowa grafika,
- ciekawa oprawa muzyczna.

**Minusy:**
- niemożność zapisu gry w dowolnym miejscu,
- niemożność zapisu gry w dowolnym miejscu,
- niemożność zapisu gry w dowolnym miejscu!!!
- czasem zbyt cukierkowa grafika

Demo na CD 11/99

# Vampire the Masqu

*Grę RPG możemy uznać za dobrą, kiedy oprócz dobrej grafiki, oprawy muzycznej i w miarę przejrzystego interfejsu wprowadza gracza do ciekawie skonstruowanego świata. Przy czym świat ów nie zawsze musi być dziełem twórców gry - w końcu autorzy sławnej gry Baldurs Gate [a przed nią Menzoberranzan] skorzystali ze świata Forgotten Realms, twórcy Wheel of Time wzorowali się zaś na świecie wykreowanym przez Roberta Jordana. Można by tu jeszcze dorzucić np. Return to Krondor [dziełko R.E. Feista], czy cały cykl Star Wars, w którym zgodnie współbrzmią książki, filmy i gry komputerowe. Gra, o której chcę napisać, też korzysta z gotowego pomysłu...*

## El General Magnifico

W 1897 roku Bram Stoker napisał swoją klasyczną powieść, Dracula, i od tej pory wampiry oficjalnie weszły do panopticum strachów, którymi się karmi zblazowana ludzkość. Hrabia Nosferatu Zadunajski był zresztą dość prymitywnym straszydłem, który żywił się ludzką krwią, degustując ją niczym wino [krew żony narratora tak mu przypadła do gustu, że naraził dla niej - idiota ciężki! - swoją nieśmiertelność i tak się zassał, że przy tej czynności zastał go świt]. Książka, jako się rzekło, weszła do kanonu klasyki powieści grozy, i kilkakrotnie ją sfilmowano, wedle tego samego zresztą schematu [ostatnim, który wcielał się w rolę demonicznego arystokraty był Klaus Kinsky]. Wampiry Brama Stokera były dość prymitywne, można je było wykończyć osinowym kołem i w zasadzie wegetowały sobie cicho, dopóki ich nie wytropiono i nie wykołkowano [Sorry, Couek :)].

Sytuacja była stabilna, dopóki na początku lat 80-tych nie powstała gra planszowa firmy White Wolf, Wampire: the Masquerade [która pojawiła się na rynku razem z cyklem powieści Anne Rice]. Pani Rice kazała nam spojrzeć na wampiry z innej strony, i przełamała dość żałosny stereotyp

przemykającego w mroku i powiewającego połami długiego płaszcza jegomościa, któremu przede wszystkim przydałaby się wizyta u ortodonty.

W wyniku pracy specow od RPG [z wydawnictwa White Wolf] i pani Rice powstała cała kultura wampirów osadzonych w Swiecie Mroku [World of Darkness]. Wampiry - jak się okazuje - mają swoje społeczeństwo ze ściśle określoną strukturą. Same siebie nazywają Kuzynami [Kindred], albo Kainitami, jako że wszystkie są potomkami Kaina, który za wiadomy czyn [wymordował czwartą część ludzkości] został przeklęty i "obdarowany" wampiryzmem przez Boga. W legendzie pojawia się też Lilith, demoniczna pierwsza żona Adama [zanim Bog stworzył Ewę, biedaczek Adam ze swą cielesnością radził sobie, jak umiał, a że nie bardzo mu to wychodziło, po kilku żałosnych próbach - dziury po sękach, wydrążone ogórki itp. - usłużny Szatan podsunął mu Lilith]. Owa Lilith nauczyła Kainitów władania mocami magicznymi. Te moce będą dla gracza w Redemption źródłem niemałej uciechy.

Dręczony samotnością [on też?] Kain stworzył drugą generację wampirów [ciekawe, z kim i jak?], a te z kolei stały się przyczyną sprawczą [ładnie powiedziane, prawda?] generacji trzeciej, w skład której wchodzi 13-tu wampirów zwanych Plemieniem Przedpotopowym [Antediluvians], ponieważ przetrwały sławetny potop Noego. Cała "Parszywa 13-tka" założyła 13 głównych wampirzych, krwiolubnych klanów, a potem zabrała się do roboty i wytracila swoich przodków. O członkach tej trzeciej generacji powiada się, że mocą niewiele ustępują bogom - choć przepadli w pomroce dziejów setki lat temu. Klany trzeciej generacji wiodą ze sobą zaciekłe nieświęte boje, które można by porównać do Jihad. W wampirzej tradycji krąży przepowiednia apokaliptycznej Gehenny, podczas której Parszywa 13-tka wróci i w tytanicznym boju zetrze z powierzchni ziemi i swoje potomstwo i niczemu w końcu niewinną ludzkość.

Jeśli nie jesteś znawcą systemu World of Darkness: Vampire, a chcesz zagrać w VtM:R, to trzeba Ci wiedzieć, że Zabójcze Wampiry wytworzyły dość skomplikowaną społeczność, której członkowie żyją ukryci pomiędzy ludźmi. Każdy z wampirzych klanów [historykow polskich zelektryzuje z pewnością wiadomość, że zdegenerowana gałąź jednego z tych kla-

# erade: Redemption

now zwie się Slachta - pewnie wysysali krew z chłopów pańszczyźnianych?], ma swój oddzielny styl życia, specjalizuje się w wykorzystaniu różnorakich diabolicznych mocy i ma swoją hierarchię. Większość z tych klanów, mimo dzielącej je wrogości, sztywno i ściśle przestrzega zasad Maskarady - ustalonego przed wiekami systemu zachowań, które kryją ich społeczności przed ludźmi. Wszystko to zostało pięknie odtworzone w grze - gdzie się okaże, że możesz [i powinieneś!] - wygrywać stare animozje dzielące kainowe plemię na zasadzie "wróg mojego wroga może zostać moim przyjacielem".

W grze wcielisz się w postać Christofa, młodego krzyżowca z Bractwa Kawalerów Mieczowych [zakon ten, bliżej u nas nie znany, swe główne działania, zakończone spektakularną klęską z rąk Aleksandra Newskiego, prowadził na terenie późniejszych Inflant i Rusi].

## Wampirze Klany:

**Assamici: - Klan niezależny, którego członkowie wynajmują się najczęściej jako zabójcy. Bardzo lubią polować na inne wampiry.**

**Brujah: Klan, który "pozyskał" dla siebie Christofa. Jego członkowie to wojownicy i filozofowie poświęceni dziełu przywrócenia idealnego społeczeństwa, jakim była społeczność Kartaginy, gdzie wampiry i ludzie żyli obok siebie otwarcie i w pokoju. Z początkiem XX-tego wieku Brujah doszli jednak do wniosku, że nic z tego nie wyjdzie i przeszli na pozycje buntu i kontestacji - zostali jednak członkami Kamaryli.**

**Kapadocyjczycy: Niezależny klan celujący w sztuce nekromancji. Podczas gry klan ten przechodzi dość radykalną transformację.**

**Wyznawcy Seta: znani jako Setyci [Setites], zdradzieccy, podstępni, traktowani przez inne klany ze skrajną niechęcią. Wierzą, że ich przedpotopowym protoplastą był egipski bóg, Set.**

**Gangrel: Dzicy, gwałtowni animaliści, jeden z nielicznych klanów, których członkowie wolą żyć w lasach i puszczach, zamiast wśród ludzi. Członkowie Kamaryli, należą do zmiennokształtnych.**

**Lasombra: Przywódcy Sabbatu, przebiegli, nieprzejednani wrogowie ludzkości. Uwielbiają manipulowanie społeczeństwami - im właśnie ludzkość zawdzięcza najbardziej krwawe wojny i rzezie.**

**Malkavianie: Członkowie tego klanu często cierpią na rozmaite formy demencji, ci jednak, którzy przyłączyli się do Kamaryli, mają zaskakująco bystre umysły.**

**Nosferatu: Członkowie Kamaryli, wszyscy są w zasadzie zdeformowanymi potworami. Często żyją w podziemiach i miejskich kanałach.**

**Ravnos: Niezależny klan podstępnych i włóczących się po świecie oszustów.**

**Tzimisce: - Członkowie Sabbatum, na których możesz się natknąć w grze i którzy są odpowiedzialni za obecność w niej przerażających i zdeformowanych bestii.**

**Toreador: - Klan wchodzący w skład Kamaryli, którego członkowie poświęcili się sztuce i bardziej niż inne wampiry skłonne są do ugody z ludźmi.**

**Tremere: Członkowie Kamaryli, mistrzowie sztuk czarnoksięskich, które w tajemniczych okolicznościach posiedli jeszcze w Wiekach Mroku.**

Christof przypadkowo zupełnie ratuje życie pięknej zakonnicy Anezce [Agnieszce?] - a potem wpada w łapy wampirów Bruja i sam sprawnie ukąszony staje się wampirem. Ponieważ przeraża go świadomość, że stał się oto stworem, które jeszcze niedawno bezlitośnie tępił, wypracowuje sobie dość skomplikowany osobisty kodeks etyczny, przy pomocy którego przeciwstawia się transformacji. Wkrótce jednak zauważa, iż wampiryzm ma swoje zalety... Kluczową więc rolę odgrywa tu konflikt pomiędzy coraz cichszym głosem człowieczeństwa i coraz potężniejszym wołaniem wampirzej natury Christofa. Dodatkowym elementem całej historii jest beznadziejna miłość Christofa do wzmiankowanej pięknej zakonnicy, która wyleczyła go z ran. Christof będzie musiał stawić czoło władcom wampirów i w tej konfrontacji odkryje, że jako wampir nie musi pozbywać się wiary, będącej jego duchowym przewodnikiem, przeciwnie, to ona właśnie doda mu sił w starciu z wrażymi Kuzynami!

Aby rzecz była ciekawsza - żyjący wśród ludzi Wampir nie może, ot tak sobie oddawać się wampirzym uciechom, ponieważ traci wtedy ważny dla Maskowania czynnik ludzki [Humanity Rating], aż w końcu przekształca się w bezmyślną bestię, podążającą tylko za głosem swego instynktu. Ale wtedy łatwo pada ofiarą zawodowych tępicieli zbłąkanych owieczek. Taką też rolę, przynajmniej na początku gry, ofiarowuje się naszemu uwiedzionemu Krzyżowcowi. Uważaj więc, byś sam nie spadł do poziomu bestii, które początkowo tępiłeś...

Dla uciechy widzów, chłopcy z Nihilistic opracowali cztery zasadnicze środowiska gry. Zaczynasz w średniowiecznej Pradze [początek wieku XII-tego], potem przenosisz się do średniowiecznego Wiednia, stamtąd do XX-wiecznego Londynu, by zakończyć grę w wigilię Nowego Roku, 31 grudnia 1999 w Nowym Jorku. W miarę, jak Christof poznaje coraz to nowe aspekty życia w mroku, bierze coraz żywszy udział w konfliktach między klanami, co się kończy straszliwym zamętem w jego głowie i wywróceniem do góry nogami wszystkiego, co dotąd uważał za trwałe i dobre. Niektóre klany zdegenerowały się do poziomu niemal zwierzęcego, inne uległy ewolucji, a niebezpieczeństwa, na jakie jest narażony spokojny, miłujący pokój wampir uległy absolutnemu przewartościowaniu. Nie masz już wśród nas świątobliwych mężów, wiedzionych dzikim zapałem tępienia wampirów - choć, co prawda, działa jeszcze tajne Stowarzyszenie Leopolda, będące spadko-

**Gra przełamała dość żałosny stereotyp przemykającego w mroku i powiewającego połami długiego płaszcza jegomościa, któremu przede wszystkim przydałaby się wizyta u ortodonty. W sumie otrzymaliśmy grę najlepiej chyba opracowaną graficznie z widzianych przeze mnie w ostatnim roku. Z drugiej strony szkoda, że cała para twórców idzie głównie w tworzenie coraz to lepszej grafiki...**

biercami tamtych tytanów Swiętego Czynu, ale daleko im do zapału, jaki ożywiał przodków. Niestety, rozwój rozmaitych broni uczynił życie wampira niemal piekłem. Aktualnie chyba jedynie Buffy posługuje się jeszcze czymś tak prymitywnym, jak osinowy kołek - reszta wampirzych

wrogów sięga bezwstydnie po gwoździownice [nail gun], łancuchowe piły [chain saw] i miotacze płomieni [flamethrower]. I co czemus takiemu może przeciwstawić biedny wampir - wystające ząbki?

Na użytek gry stworzono interesujący engine 3D, zwany Nod. Posiada on unikalną możliwość kreowania niezwykle szczegółowych modeli rozmaitych budowli, wnętrz, postaci bohaterów urozmaiconych tak wieloma szczegółami, że trudno uwierzyc w jego doskonałość, dopóki się tego samemu nie zobaczyło. Osobliwie przekonująco wygląda gra świateł i miękkie załamania odzieży na bohaterach. Kamerę można obracać w sposób podobny do tego, z jakim mieliśmy do czynienia w Ultimie IX-tej, choć wszystko wydaje się lepiej dopracowane. Z tym, że niestety, uroki gry ogranicza brak możliwosci spojrzenia w górę. Grafika jest w ogóle mocną stroną tej gry i niewiele brakło, a musiałbym się poddać operacji wkładania szczęki - która, kiedy zobaczyłem pierwsze screeny - z hukiem opadła mi do podłogi. Wszystko w tej grze tchnie jakimś osobliwym, ponurym urokiem... Nawet kopalnie i lochy są na swój sposób piękne i mogę zrozumieć bestie, które wybrały je na swoje siedziby.

Podczas gry przyłączą się do ciebie sprzymierzeńcy - w sumie będzie ich czterech - z tym, że nie będziesz miał wielkiego wpływu na skład grupy. Otoczenie jest niezwykle urokliwe, ale nie będziesz miał możliwości penetrować wszystkiego, co chcesz - prócz zawsze miłej sercu zabawy polegającej na rozwalaniu rożnorakich beczułek. Kiedy twoja grupa będzie mogła zrobić coś z jakimś przedmiotem, zostanie on podświetlony przy przesuwaniu po nim kursora. Interfejs jest niezle pomyślany i daje Ci sporo informacji bez zbędnego przesłaniania głównego ekranu akcji. Przemieszczanie bohaterów odbywa się poprzez system "wskaż i kliknij", znany nam na przykład z Darkstone.

Intryga gry jest w zasadzie liniowa, co może rozczarować nieco miłośników RPG, ci jednak mają do dyspozycji tryb Multiplayer, w którym wątki są nieco zróżnicowane. Na pewno jednak spodoba się im system kształtowania prowadzonej postaci - do gry zaimplantowano niemal nie zmieniony system White Wolf. Postaci mogą rozwijać rozmaite cechy i atrybuty, i udostępniono im rożnorakie wampiryczne umiejętności, dzięki którym mogą się wykazywać nadnaturalnymi właściwościami.

## Sztuka Czarnoksięska Wampirów

**W systemie White Wolf wampiry posiadły pewne naturalne umiejętności, jak wytrzymałość na brak "pokarmu", mają znacznie mniejszą podatność na obrażenia i rany, a także są - oczywiście - nieśmiertelne. Większość jednak cech i umiejętności przypisywanych wampirom, takich jak niezwykła siła, zdolność hipnotyzowanie ofiar, czy umiejętność przenikania przez szczeliny pod postacią mgły, to dyscypliny Sztuki, w której wampiry doskonalą się od wieków.**

**Każdy z klanów posiada pewna specjalizację, a ty podczas gry będziesz mógł posiąść wiele z nich (korzystając z tzw. "blood points"), jak na przykład:**

**Celerity: znakomicie podnosi szybkość ruchów i refleks. Dyscyplina Sztuki popularnej wśród Assamitów, Brujah i Torreadorów.**

**Feral Claws: przekształca paznokcie wampira w śmiertelnie niebezpieczne, ostre szpony.**

**Fortitude: znacznie wzmaga naturalną odporność i wytrzymałość wampira - sztukę tę posiadły klany Gangrel, Ravnos i Venture.**

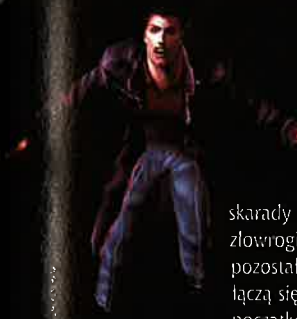
**Heightened Senses: Zgodnie z sugestią, podnosi znacznie jakość wampirzych zmysłów, zwiększając zasięg wzroku i słuchu.**

**Lure of Flames: dziedzictwo Lilith. Wampiry rozwijające tę sztukę potrafią przywoływać płomień.**

**Mesmerize: znana powszechnie zdolność, dzięki której wampiry potrafią narzucać swoją wolę ofiarom.**

**Obfuscate: - zdolność znikania. Ta dyscyplina osobliwie irytuje gracza, ponieważ wampira, który "zniknął" nie można razić mieczem - choć przecie przez sekundę czy dwie musi - choć niewidzialny - pozostać jeszcze w miejscu, gdzie znikł z widoku.**

**Potence: - Nie to, co myślisz. Dzięki uprawianiu tej dyscypliny, wampir zyskuje nadnaturalną siłę.**



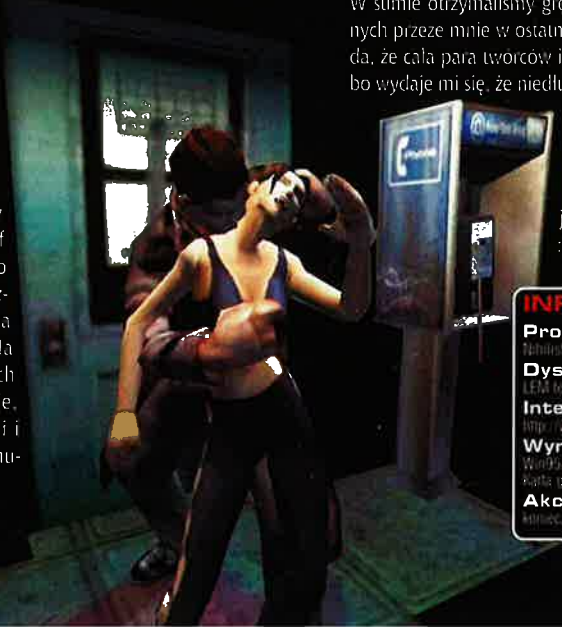
Kainici dość luźno zorganizowali się w dwa główne, nieustannie zwalczające się obozy. W skład pierwszego, który zwie się Kamarylą [Camarilla], wchodzi siedem klanów, które przestrzegają zasad Maskarady i żyją wśród ludzi. Obóz drugi, Sabbat, to dwa złowrogie klany, traktujące ludzkość jako ofiary. Cztery pozostałe klany trzymają się na uboczu, choć doraźnie łączą się w rozmaite organizacje i kulty, poświęcone zapoczątkowaniu Gehenny na koniec XX-tego wieku.

W odróżnieniu od innych gier, w Redemption nie będziesz miał do czynienia ze zbyt wielką rozmaitością potwornych bestii. Przeciwników [ludzi i wampiry] wspierają jeszcze gigantyczne szczury, Ożywieńcy i Szlachta, gule, gargulce, pająki i golemy [zaczynasz przecie grę w Pradze!], oraz Kościeje. Zaciekłymi, odwiecznymi wrogami wampirów są Wilkołaki.

Gra ma jeden, bardzo poważny minus, z którym jednak (dla jej niezwykłego uroku) gotów jestem się pogodzić. Zapisać stan gry można tylko przy przejściu do nowej lokacji - co odbywa się automatycznie. Cóż, jestem na to uczulony i nic nie poradzę.

Obejrzałem wiele fascynująco wprost pięknych lokacji, ale po trzydziestu kilku godzinach grania, podczas których w zasadzie wszystko sprowadzało się do systematycznej eksterminacji mniej lub bardziej przebiegłych stworów [zaznaczyć tu muszę, że korzystałem z trybu Single Player, więc nie wiem, jak sprawa wygląda przy grze wieloosobowej], zacząłem odczuwać coś w rodzaju lekkiej frustracji. W poszukiwaniu sposobów uratowania wcale zgrabnego tyłeczka pięknej zakonnicy, moja drużyna przewróciła niemal do góry nogami całą Pragę, wyrzynając wielu wampirów, którzy się zamaskowali jako szanowni członkowie społeczeństwa, a potem ruszyła na Wiedeń... gdzie w zasadzie sprawy potoczyły się podobnie. W dodatku okazuje

się, że używanie skomplikowanych czarów, eliksirów i zaklęć, nie jest za bardzo potrzebne, wystarczy konwencjonalnie rżnąć mieczem, czy walić bojową buławą. Christof nie używa zresztą osobliwie skomplikowanych ciosów, jakich można by się spodziewać po wyszkolonym rycerzu, tylko tłucze niczym wieśniak cepem. Członkowie drużyny sami dbają o siebie, to prawda, ale AI w grze nie jest najwyższego lotu. Np. można im narzucić zachowanie agresywne [i wtedy rozłażą się po okolicy, tłukąc wszystko na własną rękę - często wtedy dają ciała, kiedy natknie się któryś na prawdziwego twardziela]; można im nakazać zajęcie szyku obronnego [co się kończy tym, że zbijają się w najeżoną bronią kupę, ale Christof wtedy musi radzić sobie sam] albo neutralnego [leją, ale tylko najbliższych przeciwników]. I to wszystko na temat taktyki walki drużynowej. Na dodatek zdarza się, że któryś z nich utknie beznadziejnie w jakimś kącie, pomiędzy ścianą, stołem i beczkami i miota się wtedy bezradnie niczym mucha w sieci.



Gra, jako się rzekło, ma dość rozbudowany system kreowania postaci, z których każda może w razie potrzeby rzucać coraz bardziej skomplikowane i skuteczne czary, tyle że niewiele z tego wynika. Kiedy czteroosobowa drużyna wpada do obszernego pomieszczenia, gdzie z kątów wyskakują rozmaite wraże stwory, zaczyna się coś, co Amerykanie określają zwięzłym "Shit Hits The Fan" i doprawdy, niewiele masz czasu na myślenie, jakim czarem zażyć przeciwnika. Po prostu walisz mieczem i liczysz na to, że wroga wezmą diabli. Prawdziwym zaś utrapieniem jest brak jakiegokolwiek wskaźnika stopnia obrażeń, jakie ponoszą wrogowie. W gruncie rzeczy nie wiesz, czy walisz ich skutecznie, czy nie. I niech was nie zwiedzie pozorna różnorodność zadań, jakie gra stawia przed Christofem. Czy trzeba oczyścić kopalnie, czy spenetrować miejskie ścieki, wszystko w zasadzie sprowadza się do jednego - wroga trzeba wdeptać w ziemię i tyle.

Mocną stroną gry jest oprawa muzyczna, podkreślająca jej mroczną atmosferę i wszelkiego rodzaju dźwięki. Nie wiedzieć tylko czemu wampiry mówią głosami głuchymi, jakby przemawiały z głębi beczki po kapuście, ale ponieważ w istocie nigdy nie miałem okoliczności z wampirem, więc nie będę się upierał przy tym, że to wada. Niewątpliwą zaś zaletą gry jest możliwość wyświetlania tekstów dialogów.

W sumie otrzymaliśmy grę najlepiej chyba opracowaną graficznie z widzianych przeze mnie w ostatnim roku [engine Unreala...]. Z drugiej strony szkoda, że cała para twórców idzie głównie w tworzenie coraz to lepszej grafiki - bo wydaje mi się, że niedługo zobaczymy już ścianę zaułka, w jaki pchają nas twórcy tego typu gier. Ale, być może się mylę?

Swoją drogą dobrze to, że gra się pokazała wtedy, kiedy na bazarach i w warzywniakach można już dostać dowolne ilości świeżego czosnku :). □

**Ocena: 8**

**INFO · INFO · INFO · INFO**

**Producent:** Nihilistic Software/Activision

**Dystrybutor:** LEM tel. (022) 6428165

**Internet:** http://www.activision.com

**Wymagania:** Win95/98, P233, 64 MB RAM, karta graficzna 3D, SoundBlaster

**Akcelerator:** wbudowany

**Plusy:**
- bajeczna grafika
- dobra oprawa muzyczna
- engine Unreala :)
- wysoka - początkowa - grywalność

**Minusy:**
- monotonia kolejnych questów
- brak możliwości zapisu gry w dowolnym miejscu
- wal, tnij, rąb, siecz i kluj - to wystarczy
- ograniczenie engine - nie można patrzeć w górę

# WAKACYJNA

Numery kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer z 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

## Specjalne ceny w prenumeracie (z okazji jubileuszu):

12 numerów x 12 zł = 144 zł (oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł (oszczędzasz prawie 21 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł (oszczędzasz prawie 9 zł)

## Jak zamawiamy prenumeratę:

• Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub nieczytelnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumeratę) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15-tego maja, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

### Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

**UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r.; z 97 r.; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r. !!!**

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

### Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@silvershark.com.pl

**Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!**

# PRENUMERATA

CD-ACTION®

**Od września możliwe będzie zamówienie czasopisma z DVD zamiast CD Romów.**

## UWAGA PRENUMERATORZY

## Poradnik Oszczędnego Gracza

Dzisiaj nauczymy Was, jak zaoszczędzić 60 zł albo jak kupić cztery egzemplarze CD-Action, nie płacąc za nie.

Krok pierwszy - spójrz na cenę CD-Action kupionego w kiosku (16,99 zł lub 19,99 zł w wydaniu z 3 CD). Drogo? No cóż poradzić, dobre rzeczy nie mogą być tanie. Chociaż... Czytaj Krok drugi.

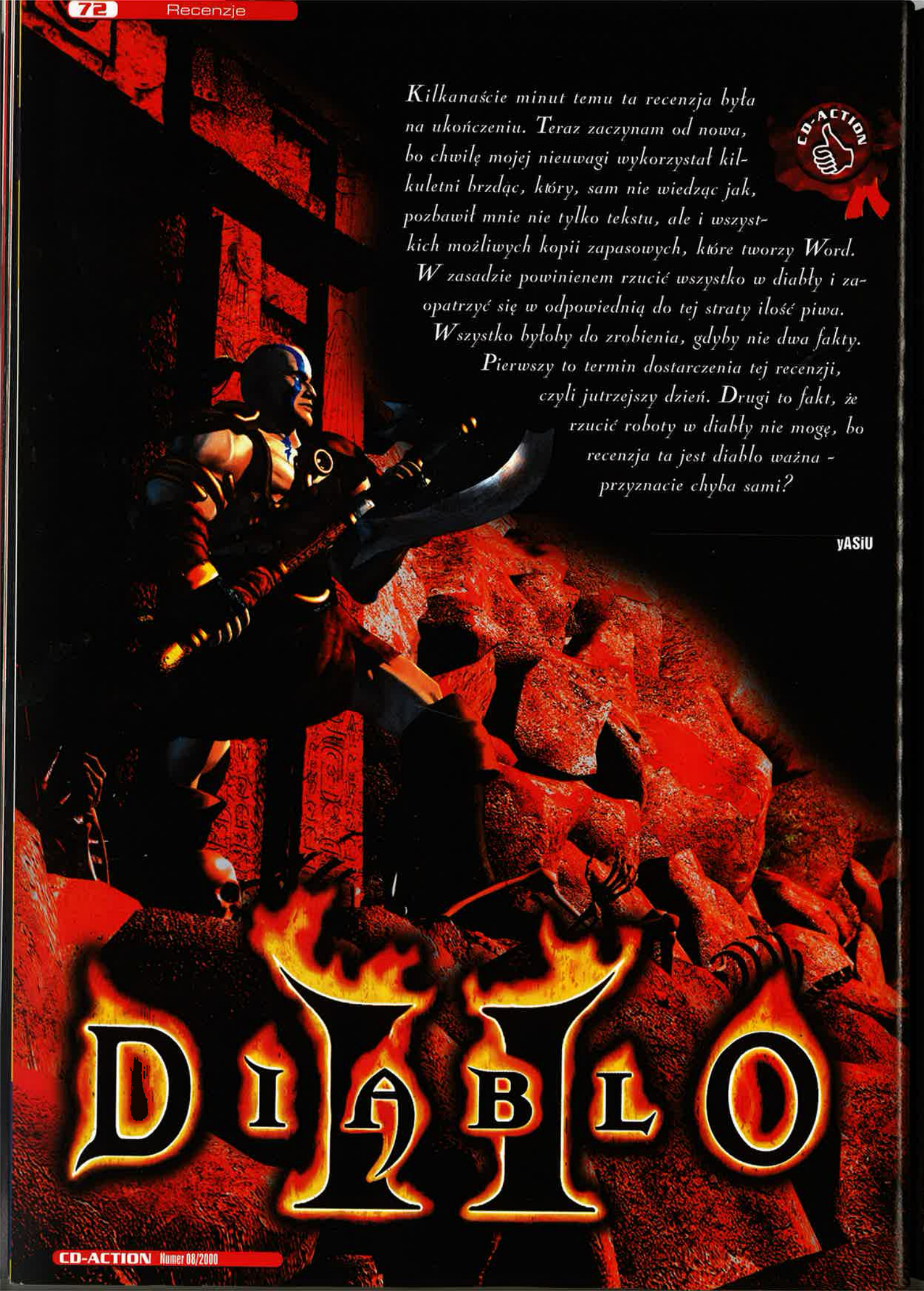
Krok drugi - odejmij cenę CDA w prenumeracie rocznej od ceny detalicznej. Różnica powinna wynieść 4,99 zł lub nawet 7,99 zł w numerach z 3 CD! I co Wy na to?

Krok trzeci - kiedy już zdumienie osłabnie, zajrzyj na stronę 185. Znajduje się tam kupon prenumeraty. Wypełnij go i skorzystaj z chwili nieuwagi wydawców. Chyba się zagapili, skoro ceny są aż tak niskie.

**Sprostowanie**

W poprzednim numerze CDA (7/2000) omyłkowo wydrukowaliśmy starą cenę prenumeraty na blankiecie przekazu pocztowego na stronie 185. Oczywiście obowiązuje cena podana na stronie 72.

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



*Kilkanaście minut temu ta recenzja była na ukończeniu. Teraz zaczynam od nowa, bo chwilę mojej nieuwagi wykorzystał kilkuletni brzdąc, który, sam nie wiedząc jak, pozbawił mnie nie tylko tekstu, ale i wszystkich możliwych kopii zapasowych, które tworzy Word. W zasadzie powinienem rzucić wszystko w diabły i zaopatrzyć się w odpowiednią do tej straty ilość piwa. Wszystko byłoby do zrobienia, gdyby nie dwa fakty. Pierwszy to termin dostarczenia tej recenzji, czyli jutrzejszy dzień. Drugi to fakt, że rzucić roboty w diabły nie mogę, bo recenzja ta jest diablo ważna - przyznacie chyba sami?*

**yASiU**

# DIABLO

Mniej więcej dwa tygodnie temu przydzielono mi pewne niezmiernie istotne zadanie. Czas, który upłynął od tej pory, poświęciłem głównie przygotowaniom, ale nie wyglądały one tak, jak zwykło się to zazwyczaj robić. Miast zapoznawać się z zapowiedziami, śledziłem jedynie gorącą dyskusję, która toczyła się na liście pl.rec.gry.komputerowe (którą to przy okazji pozdrawiam). Wszyscy chyba przyznają mi rację, że żadna gra nie wywołała takiej burzy jeszcze przed swoim ukazaniem się. Wszystko to za sprawą dziwnej strategii, jaką obrała sobie firma Blizzard. Jak wiemy, z rąk jej programistów nie wychodzi zbyt wiele gier, ale o wszystkich, które powstały do tej pory, można powiedzieć, że są hitami. Nie dziwi zatem fakt, że nawet kilkuletnie czekanie na jakiś tytuł najczęściej się opłaca i to nie tylko graczom, ale i ludziom czerpiącym zyski z wydawania gier.

Przygotowania nabrały tempa w kilku ostatnich dniach. Aby zagrać w Diablo 2, nie wystarczyło bowiem siedzieć w redakcji czy chociby ruszyć swoje szanowne cztery literki do warszawskiej siedziby wydawcy. Na ten tytuł czekano już tak długo, że jego producent do ostatniej chwili nie chce ujawniać żadnych szczegółów. Mnie jednak udało się pokonać kilka tysięcy kilometrów w tą i z powrotem, aby w Dublinie zasiąść przed komputerem, gdzie właśnie kończyła się instalacja polskiej wersji najbardziej chyba oczekiwanej gry ostatnich lat, czyli Diablo 2. Sytuacja była o tyle ciekawa, że w czasie, gdy ja grałem, polski dystrybutor sam nie widział jeszcze ukończonej gry. Mało tego, na całym świecie pojawiła się tylko jedna recenzja. Dość jednak tych mało znaczących szczegółów, mnie grozi popadnięcie w samouwielbienie, a Was na pewno dużo bardziej interesuje sama gra.

Wszelkimi sposobami próbowałem podejść do tej gry niczym nowo narodzone dziecko - nie obciążony bagażem wspomnień. Diablo II chciałem potraktować jako całkowicie nową grę i jako taką opisać ten tytuł. Chcąc jednak czy nie, spędziłem ostatnie momenty instalacji na rozmyślaniach o tym, co sprawiło, że siedzę przed taką, a nie inną grą.

Pomijając informacje czysto hagiograficzne, wypada jedynie powiedzieć, iż stało się to za sprawą Diablo 1, gry ze stajni Blizzarda, która kilka lat temu w ogromnym stopniu namieszała w środowisku graczy. Do zadymy tej przyczyniło się naprawdę wiele czynników. Pierwsze Diablo było nie tylko piękne pod względem oprawy, w nim urywał głowę dosłownie każdy element. W skrócie chodziło o to, aby kierując poczynaniami dzielnego śmiałka pozbawić pewną wioskę ogromnego kłopotu. Problemem tym był główny lokator gigantycznych ilości podziemi wykopanych pod lokalną kaplicą i w kilku jeszcze miejscach. Bohater, pokonując kolejne zakręty rozległych labiryntów, stawiał czoła ogromnej ilości wielce niemiłych stworów, które wysyłał do innego lepszego świata, aby mieć święty spokój, oraz aby zyskać od nich rożnorakie skarby. Łącząc potęgę magicznych przedmiotów ze zdobytym doświadczeniem, gracz stawiał czoła wielkiemu złemu - tytułowemu Diablo - i ostatecznie go pokonywał.

Niby to niewiele, ale gierka zachwycała kilkoma "szczegółami". Najważniejszym z nich było chyba całkowicie losowe tworzenie świata gry przy każdym jej rozpoczęciu. Dzięki temu, niemożliwe stało się przechodzenie gry na pamięć (jak np. Dungeon Master), każdorazowo rozkład labiryntu, rozmieszczenie potworów itp. wyglądało inaczej. Jednak i to nie mogło sprawić, aby gra pozostała w świadomości ogromnej rzeszy graczy aż do dziś. Moim skromnym zdaniem sprawiły to dwie rzeczy. Pierwszą był oficjalny dodatek, Hellfire, który w znacznym stopniu rozszerzał możliwości rozgrywki. Drugim budowniczym ponadczasowości tego tytułu był tryb multiplayer (wybaczcie mi "ochraniacze" języka polskiego i zajmijcie się 'billboardami'), który za pośrednictwem sieci lokalnej oraz Internetu oferował (i oferuje nadal) rozrywkę, która wciągała niczym lotne piaski.

Kończąc pierwszą część, gracz oglądał filmik, z którego jasno wynikało, że należy spodziewać się części drugiej. I rzeczywiście, po jakimś czasie Blizzard (czy to zachęcony zyskami, jakie przyniosła część pierwsza czy też może z chęci uczynienia kolejnej gry legendą) ogłosił oficjalnie, iż prace nad częścią drugą ruszyły pełną parą. Od tego czasu przez kilkanaście dobrych miesięcy cierpliwość graczy wystawiono na ciężką próbę. Diablo 2 rodziło się w ogromnych bólach, a termin porodu coraz to przesuwano. W końcu coś jednak drgnęło i Blizzard zdecydował się na pokazanie światu (głównie ludziom z branży) wersji beta tego jakże oczekiwanego tytułu. Na jej podstawie Allor dwa numery temu wysnuł kilkustronicowy tekst. Później pojawiła się dostępna dla dobrych kilku tysięcy graczy tzw. stress beta. Ona to wywołała na wspomnianej liście ogromną burzę. Duża część testerów była jawnie niezadowolona z tego, co zobaczyli. Inni znów powstrzymywali się przed ocenianiem gry przed zobaczeniem na własne oczy pełnej wersji (wszak beta to trochę ponad sto mega, a pełna wersja mieści się na trzech płytach). Przy okazji dyskusji pojawiło się wiele spekulacji na temat atrakcji, jakie zaoferuje nam pełne Diablo II. Po skończeniu pierwszej sesji z grą, mogłem stwierdzić, że rację mieli wszyscy, ale nikt w pełni.

Muszę Wam powiedzieć, że

do pierwszej rozgrywki zasiadłem około dziewiątej rano. Gdy o dziewiętnastej wstałem od komputera, poczułem się jak bym dostał obuchem w głowę. Zanim zemdlałem, moje szare komórki zdążyły jeszcze wypłodzić kilka myśli. Najważniejsza z nich to rzecz jasna 'GRA JEST WIELKA'. Inne dotyczyły faktu, że tak naprawdę, jeśli ktoś grał w D1 (a kto nie grał?), to w D2 będzie się czuł jak w domu. Jeszcze inną dedykuję ludkom od reklamy. W recepcji firmy Havas (to zwierzchnik Blizzarda) wisiał plakat z Diablo 1. Widniejący na nim cytat mówił, że łatwiej jest rzucić palenie niż oderwać się od D1. Ja napisałbym inaczej, grając w Diablo 2 rzucasz papierosy w diabły, podobnie jak inne używki. [A jak Yasiu to pisze, to już coś znaczy - red.]. Świat zewnętrzny, wszelakie potrzeby (nawet fizjologiczne), czy nawet ból spowodowany ciągłym siedzeniem nie istnieją. Prawdziwy jest tylko świat gry. Mogę to stwierdzić z całą pewnością, bo dawno żadna gra nie przykuła mnie do komputera na dziesięć bitych godzin - BEZ PRZERWY.

Opowiem Wam jednak wszystko po kolei. Uruchomiwszy grę, byłem przygotowany na zobaczenie kilku znaków rozpoznawczych producenta no i rzecz jasna jakiegoś intra.

**Dlaczego nie cRPG**

Wielu graczy będzie podchodziło do Diablo 2 podobnie jak do Tormenta - jak do komputerowej gry fabularnej. Takie założenie może popsuć zabawę. D2 to maksymalny hack 'n slash (czyli rąbanina), gdzie liczy się tylko siła miecza, czarów i zręczność gracza. Ja spróbowałem takiego właśnie podejścia (prawie jak do Quake) i bawiłem się wyśmienicie. Gdybym próbował szukać elementów RPG, irytował by mnie brak dialogów (ze strony postaci), doświadczenie tylko za zabijanie, tzw. realizm itd. Tego w D2 nie znajdziecie, za to będziecie się wspaniale bawić.

Jeśli ktoś z Was widział trailer do Warcrafta 3, wie co spotkało moje biedne oczęta. Wspaniały film, który ostatecznie przeniesie Was w realia drugiej części, powinien być przykładem dla wszystkich twórców animacji komputerowej. Ogromny realizm, przygniatający klimat, dynamika i rzecz jasna wspaniale podłożone głosy sprawiły, iż do mojego komputera zbiegła się spora grupka ludzi. Każdy z nich widział to intro już 'zbyt wiele razy', a pomimo tego chciał obejrzeć je jeszcze raz. Nie dziwię się, a po oglądnięciu pozostałych umieszczonych w grze filmów doszedłem do wniosku, że cut-scenki stanowią klasę samą w sobie, są - mówiąc skromnie - genialne.

Nie samymi intrami jednak człowiek żyje. Nie będę tutaj wnikał w opowiedzianą tam historię, ale czym prędzej przeskoczę do jeszcze bardziej emocjonującej części, czyli samej rozgrywki. Tak, jak nietrudno zgadnąć jest dostępna w trybie dla jednego i wielu graczy. Ponieważ multi-

player to osobna para kaloszy, napiszę o nim później. Na razie wybieram tryb dla pojedynczego gracza i oto staje przede mną pięć osób, przedstawicieli pięciu różnych zawodów. Ja - i Ty graczu, gdy będziesz na moim miejscu - muszę wybrać jedną z nich, to będzie mój bohater. Ponieważ postaciom z jedynki często zarzucano, iż są względem siebie źle wyważone, przy tworzeniu dwójki specjalna grupa ludzi pracowała tylko nad tym, aby żadna z profesji nie była "przegięta". Dzięki temu, wybierając jedną z dwóch przedstawicielek płci pięknej - amazonkę lub czarodziejkę - czy jednego z trzech panów - barbarzyńcę, nekromancera i paladyna - możemy być pewni, że będzie się nam grało tak samo trudno. Przy okazji każda z postaci wymusza stosowanie całkowicie innej taktyki i posiada zupełnie inne umiejętności. Powoduje to oczywiście, że właściwie każdy gracz - niezależnie od preferowanego stylu gry - znajdzie tu coś dla siebie.

Ja wyboru dokonałem bardzo szybko. Nic tak mnie nie jarało w jedynce, jak możliwość przywalenia przeciwnikowi kawałem żelastwa i poczuciu jego spleśniałego oddechu na mojej twarzy. Radosna rozwałka sprawiała mi w Diablo tak wielką przyjemność, że wybrałem do pierwszej gry barbarzyńcę. Człek to może prosty, ale nikt mu tego w twarz nie powie, a to ze względu na jego prawy prosty. Facet jest po prostu kupą mięśni, która pierwej walnie, zanim pomyśli. I to właśnie mi odpowiadało.

Wybierając bohatera, musimy podjąć jeszcze jedną decyzję, dotyczącą poziomu trudności. Oprócz trzech dostępnych opcji, pod miejscem na imię znajduje się opcja po zaznaczeniu której nasza postać staje się 'profesjonalistą'. Znaczy to tyle, że będzie musiała stawiać czoła większej ilości wrogów i - jakby tego było mało - pozbawiona zostaje możliwości powrotu do życia w miejscu startu. Daje to grze kolejnego kopa, ale jeśli chcemy tylko się bawić, lepiej tą opcję zostawić w spokoju.

Tak też uczyniłem, kliknąłem myszą, gdzie trzeba i oto spotkało mnie kolejne zaskoczenie. Czas potrzebny na wczytanie gry jest tak krótki, że nie zdążymy nawet zrobić sobie kawy. Wprawdzie w dużej mierze spowodowała to instalacja wszystkich plików na twardym dysku, ale wydaje mi się, że posiadacze szybkich odtwarzaczy CD nie będą mieli powodów do narzekania. Jest to o tyle przyjemne, że od momentu rozpoczęcia gry, aż do zakończenia pierwszego z aktów nie doświadczamy właściwie żadnych przerw, łazimy do woli, zwiedzamy labirynty, przenosimy się z pomocą magii z miejsca na miejsce, a gra ani na chwilę nie każe nam czekać. Cóż - krótko mówiąc - przyjemne.

# Expendable

## W następnym Cool Games

Jesteś komandosem. Los rzuca Cię na nieprzyjazne, bardzo dziwnie wyglądające światy zamieszkane przez wrogo nastawione stwory. Zbadaj te światy na 17 różnych poziomach!

Przeżyjesz i uratujesz swoją rasę, jeśli szybko oswoisz się z apokaliptycznymi rodzajami broni i odnajdziesz drogę w ruinach podziemnych bazach czy poplątanych tunelach.

Ta gra wynosi grafikę na nowe, nieznane dotąd poziomy. Akceleratory 3D będą miały co robić, a efekty ich pracy wprawią Cię w zdumienie.

**TYLKO 29.90 zł!**

Rage Software plc

www.coolgames.com.pl

Na tym przyjemności się nie skończyły, szybko bowiem znalazłem się w świecie gry i czym prędzej zacząłem przyglądać się interfejsowi w celu odszukania nowinek. Na pierwszy ogień poszły ekrany charakterystyk i inwentarza kierowanego przeze mnie bohatera. Tutaj niewątpliwym zaskoczeniem jest... kompletny brak jakichkolwiek zmian. W zasadzie nic w tym złego, bo po co poprawiać coś, co i tak jest dobre. Znajdą się zapewne malkontenci, którzy chcieliby nie wiadomo jakich innowacji. Ja jednak do nich nie należę. Dzięki brakowi pseudoudoskonaleń, od razu poczułem się jak w domu i mam wrażenie, że nawet jeśli ktoś nigdy Diablo na oczy nie widział, nie będzie miał większych problemów z załapaniem o co tutaj chodzi.

**Klikanie tu i tam czyli Diablo 2 w sieci**

**diablo2.cdprojekt.com**
strona polskiego dystrybutora diablo 2 poświęcona tej właśnie grze

**www.blizzard.com/diablo2**
oficjalna strona producenta

**http://diablo.alfa.com.pl/diablo**
polski serwis poświęcony Diablo

Podsumowując pierwszy rzut okiem na stronę 'mechaniczną' gry, można by rzec, iż nic nie uległo widocznym zmianom. Szybko jednak należy to twierdzenie zweryfikować, gdyż kolejnym ekranem, do którego udało mi się dostać, było 'drzewko umiejętności'. Jak by nie patrzyć, jest to całkowita nowość w Diablo, dlatego też przyglądnąłem się temu wszystkiemu nieco dokładniej. Każda z dostępnych graczowi postaci posiada unikalny zestaw umiejętności podzielonych na trzy kategorie (trzy dla każdej postaci, a nie w ogóle). Umiejętności tych jest dla każdego bohatera kilkanaście i jak by tego było mało, każda z nich może mieć dowolnie wysoki poziom. 'Drzewiasta' struktura sprawia, że często posiadanie jednej umiejętności jest możliwe dopiero po nauczeniu się dwóch innych i do tego osiągnięcia odpowiednio wysokiego poziomu doświadczenia postaci. Jak już powiedziałem, zastosowanie umiejętności różni się znacznie w zależności od wybranej postaci. Każdy z 'fajterów' ma spory zestaw poprawiający jego możliwości bojowe, a do tego niektórzy potrafią co nieco czarować. Za to umiejętności intelektualistów dotyczą głównie sfery magii, czyli rzucania czarów. Nie mogę w tym momencie nie napisać o mojej ulubionej zdolności, której uczy się każdy początkujący nekromanta: o tworzeniu szkieletów. Wraz z jej rozwojem nasz bohater może tworzyć ze zwłok (których raczej nie brakuje) coraz to większą armię szkieletów, których jedynym zadaniem jest pomaganie mu w rozprawianiu się z hordami wroga. Rzecz jasna nie jest to jedyna ciekawa umiejętność dostępna w grze. Każda z postaci dysponuje jakimś całkiem niezłym haczykiem, który czyni ją unikalną. Niestety, wraz z rozwojem postaci okazuje się, że niektóre umiejętności są w trybie single player właściwie nieprzydatne. Kończy się to tak, że pakujemy wszystkie dostępne punkty w kilka zdolności, dzięki którym nasz samotnik staje się naprawdę groźny. Na szczęście dotyczy to głównie wojowników, bo postacie czarujące mają jakby większy wybór...

Ostatnim z dość istotnych i przydatnych ekranów jest ten, który obrazuje postępy w grze. Wyświetlane są na nim wszystkie zadania, które należy wykonać w aktualnym akcie. To, które realizujemy w danej chwili, jest w specjalny sposób podkreślone. Klikając na nim nie tylko dowiemy się, czego dotyczy, ale również usłyszymy dialog, który nas z danym questem zapoznał. Niby to nic ważnego, ale jest to kolejny element gry, który w znacznym stopniu ułatwia rozgrywkę.

Na koniec omawiania interfejsu napiszę jeszcze kilka słów na temat panelu znajdującego się u dołu ekranu. Służy on przede wszystkim celom informacyjnym. Dzięki dwom znajomo wyglądającym kulom dowiemy się, jaki jest aktualny poziom punktów życia i magii naszego bohatera. Kolejny wskaźnik pokaże nam, jak wiele lub niewiele brakuje naszemu bohaterowi do osiągnięcia kolejnego poziomu doświadczenia (co wiąże się z możliwością poświęcenia pięciu punktów na poprawienie cech oraz możliwość wykupienia jednej umiejętności). Drugi - i ostatni - z paskow pokazuje aktualny poziom wytrzymałości naszego bohatera. Jest on o tyle istotny, że dotyczy możliwości, która jest kolejną nowością w D2. Sprawa dotyczy bowiem biegania, które, jak się okazuje, przydaje się nie tylko do szybszego przemieszczania się z miejsca na miejsce. Nieraz bieganie staje się niezbędne podczas walki i pewnie tylko dlatego wprowadzono właśnie wytrzymałość. Każdy szybszy krok naszego bohatera powoduje spadek wytrzymałości. Gdy staje się ona bardzo mała, postać musi odpocząć, aby moc znów biegać. Proste to i treściwe jak chleb z cebulą. Równie prosta jest obsługa pasa naszej postaci. Każdy z bohaterów może bowiem przy pasku przywieść cztery przedmioty (w praktyce najczęściej eliksiry leczące), a jeśli posiada odpowiedni pas, to nawet i więcej. Sprawa jest o tyle ciekawa, że każdy z czterech przedmiotów przyporządkowany jest jednemu przyciskowi na klawiaturze (w celu szybszego używania), a jeśli posiadamy pas, możemy na każdym z czterech dostępnych miejsc umieścić jeszcze jeden, dwa lub trzy przedmioty. Używając pierwszego przedmiotu ze 'słupka', powodujemy, że na jego miejsce od razu wchodzi kolejny. Nic tylko kolejne ułatwienie nie zmuszające nas do ciągłego przenoszenia rzeczy z plecaka do pasa.

Ja tu gadu, gadu, a moja postać stygnie... Wszelkie ekrany poszły precz. Wy w tej chwili wiecie o nich więcej niż ja, gdy zacząłem grę. Dzięki intuicyjnemu interfejsowi, dość szybko opanowałem wszelkie niuanse systemów kierowania i grałem komfortowo. Nawet biorąc poprawkę na podobieństwo do D1, sprawne obsługiwanie drugiej części to kwestia pół godziny gry. Jakby nie patrzeć, kolejny plusik dotyczący komfortu grania. Inny rzuca się w oczy w pierwszej sekundzie gry. Postać, która ma mi coś do powiedzenia, oznaczona jest wykrzyknikiem radośnie lewitującym nad jej głową. Dzięki temu, gracz od początku nie musi trudzić się szukaniem partnera do rozmowy, który pchnie sprawy do przodu. Trzeba wam wiedzieć, że większość questów uaktywnia się dopiero po rozmowie z odpowiednią osobą. Ta jednak sama rzuca się w oczy, więc już po wysłuchaniu drugiego dialogu uaktywnia się pierwsze zadanie. Do tego czasu każdy już powinien zapoznać się z obozem, z którego będzie operować. Składa się na niego kilka namiotów i kilka postaci kręcących się tu i tam. Oczywiście, szybko okazuje się, że na miejscu można zakupić i sprzedać broń, sprzęty magiczne, a nawet dokonać niezbędnych napraw u pani kowal. Nic

tylko ruszać do boju, czyli na pohybel złym stworom, które opanowały jakieś podziemia w pobliżu. Przeszukując wrzosowiska, otaczające obozowisko, szybko napotykamy pierwszych przedstawicieli lokalnej fauny (z florą raczej nie walczymy), którzy są wspaniałą pożywką dla zdobycia pierwszego poziomu doświadczenia. Smutaski padają na razie od jednego, dwóch ciosów i nie stanowią większego wyzwania. Do tego dookoła jest sporo skrzyń pełnych błyskotek. Zanim spotkamy coś poważniejszego, zdążymy sprzedać kilka znalezisk, nieco się opancerzyć i opanować używanie jednego z najważniejszych czarów w grze, czyli 'miejskiego portalu'. Dzięki temu zaklęciu, będziemy często i gęsto przenosić się do obozowiska i szybko wracać na miejsce akcji. W obozowisku, oprócz operacji handlowych, będziemy również zbierać w naszej skrytce skarby. Jest tam akurat tyle miejsca, że zmieścimy tam sporo gotowki i zapasowy komplet wyposażenia.

Na razie jednak odnajdujemy nasz pierwszy cel - pełne zła podziemia. Okazuje się, że ich oczyszczenie z sił nieczystych nie będzie zbyt trudne. Za to nasza postać, oprócz doświadczenia i nieco ciekawszego już sprzętu, zyska zaufanie kilku osób, wokół których kręcić się będzie historia opowiadana w akcie pierwszym.

Po wykonaniu drugiej misji, zapoznałem się z kolejną nowością w Diablo 2. Otóż kobieta, dla której zabiłem pewną zbutwiałą wiedźmę, okazała swoją wdzięczność, oddając pod moją komendę jedną ze swoich koleżanek. Mój prosty umysł pomyślał, że skorzysta sobie z uciech w przerwach między potworami, okazało się jednak, że pani świetnie włada łukiem i - niestety - chyba ślubowała czystość. Ale co tam, za to pomaga w walce jak mało kto, szkoda tylko, że w końcu jej się umiera. Cóż to jednak dla mnie, niczym Conan the Barbarian tracąc jedną partnerkę wracam do obozu i znajduję sobie inną. Wprawdzie kosztuje mnie to nieco gotówki, ale pomoc okazuje się czasem nieoceniona. Generalnie, podczas prawie całej gry, gracz będzie miał możliwość wynajmowania pomocników, którzy razem z nim będą stawiać czoła wszelakim trudnościom. Coś jak szkielety nekromanty, ale żywe i dostępne dla mas.

Po kilku godzinach nieustannej gry, w końcu udało mi się wykonać wszystkie sześć zadań składających się na pierwszy akt gry. W tym czasie zdarzyło już mi się spotkać przeciwników z nieco wyższej ligi. Wcale nie były to jakieś szczególne monstra. Właściwie każdy rodzaj potwora z Diablo 2 może występować w kilku 'postaciach'. Zwykła jest najbardziej pospolita, dość rzadko zdarza się spotykać czempionów, którzy od reszty ziomków różnią się większą siłą i wytrzymałością. Jeszcze rzadziej spotyka się specjalne okazy, które nie dość, że od czempionów są potężniejsze, to jeszcze dysponują specjalnymi umiejętnościami, które czynią walkę z nimi szczególnie uciążliwą. Właściwie jest to niewiele (znów to piszę), ale tak naprawdę sprawia, że nawet walka ze zwykłymi potworami staje się ciekawa, trzeba bowiem stosować jakąś taktykę. Oprócz naprawdę wielu rodzajów tych zwykłych i trochę mniej zwykłych, trafiają się również monstra niejako obligatoryjne, należące do scenariusza i przeznaczone do kasacji. Walka z nimi to już całkiem inna para kaloszy i wyzwanie, które naprawdę każdego zmobilizuje do podjęcia dziesiątej próby przejścia jakiegoś labiryntu. Tak właśnie działo się ze mną, grałem, grałem, czasem wiele razy umierałem w jakimś miejscu, ale wracałem tam znów, bogatszy o doświadczenie, lżejszy o stary sprzęt i próbujący innego podejścia. To właśnie możliwość powrotu do gry, bez konsekwencji większych niż utrata

sprzętu (bo zdobyte do śmierci doświadczenie pozostaje, sprzęt najczęściej też), powoduje, że właściwie w całej grze nie ma ani jednego momentu, którego nie można by przejść przy odrobinie samozaparcia. Przy okazji, poziom trudności jest tak dobrany, aby nie trzeba było powtarzać jakiejś walki kilkanaście razy, trzy góra cztery porażki to maksimum. Jak takie coś poprawia grywalność, chyba nie trzeba wam tłumaczyć.

Na grywalność wpływa jeszcze kilka elementów, poza wymienionymi. Jednym z nich - prawie równorzędnym do zdobywania nowych poziomów i umiejętności - jest kolekcjonowanie sprzętu. Nawet bez pomocy magii znajdujemy sporo ciekawych rzeczy. Nawet sprzęty niemagiczne różnią się od siebie jakością wykonania, co oczywiście rzutuje na ich wytrzymałość, szybkość, z jaką się psują oraz parametry. Do tego należy dodać sprzęt, który można umagicznić za pomocą kamieni szlachetnych. Działa to w bardzo prosty sposób: niektóre elementy uzbrojenia posiadają miejsca, w które można wkładać znajdowane po drodze kamienie szlachetne. Każdy z kamieni, w zależności od tego czy zbudowany jest w hełm, tarczę, zbroję czy broń, działa inaczej. Jedne poprawiają siłę ataku, parząc przeciwnika, inne traktując błyskawicami. Podobnie wpływają na zbroje, tarcze i hełmy, krótko mówiąc pozwalają na konstruowanie oprzyrządowania, które będzie spełniało wymagania gracza. Szkoda tylko, że w praktyce okazuje się, iż możliwość ta nie jest zbytnio przydatna, bo nie dotyczy przedmiotów magicznych, a te są niestety dużo potężniejsze. Rzecz jasna, znalezienie jakiegoś superartefaktu to nie taka łatwa sprawa, jednak nawet zwykłe przedmioty magiczne potrafią wydatnie pomóc we wzmacnianiu potęgi naszej postaci. Czasem, gdy uda nam się na przykład skompletować cały 'zestaw' uzbrojenia i opancerzenia, zyskujecie tak wielką moc płynącą z magicznych przedmiotów, że nasza postać bez nich staje się wręcz cienkim Bolkiem. Ale o to chodzi, poszukiwanie coraz to lepszego sprzętu i szukanie kombinacji najlepszej dla naszych wymagań i potrzeb naszej postaci jest jednym z istotniejszych elementów gry (obok wszystkich innych) i daje naprawdę dużo radochy, możecie mi wierzyć.

Kolejnym składnikiem grywalności jest, podobnie jak w części pierwszej, całkowicie losowe tworzenie świata. Wprawdzie sceneria zmienia się generalnie tylko po zmianie aktu, w niczym to nie przeszkadza, bo i tak za każdym razem wszystko wygląda inaczej, choć przy powtórnym przechodzeniu każdego z aktów niektóre rzeczy trzeba - chociaż w innych okolicznościach przyrody - powtórzyć. Winą za ten fakt należy obarczyć konstrukcję scenariusza - jest liniowy i wszystkie akty są pod wieloma względami do siebie podobne. Można jednak ją za to pochwalić. Pierwszy raz piszę coś takiego, ale w Diablo 2 całkowicie nie przeszkadzała mi liniowość scenariusza. Wprawdzie w dużej mierze spowodowało to moje podejście do gry (o czym w rameczce), ale tak czy inaczej uważam, że liniowy scenariusz w Diablo 2 miałby być tym, co by do gry miało zniechęcać. Każdy przecież może podejść do tej gry tak, jak ja :).

Oczywiście, wszystkich przyjemności, takich jak wspaniałe automapowanie, portale w każdym obszarze mapy i innych im podobnych nie będę wymieniał. Zostawiam Wam tą przyjemność.

W tej chwili o części gry, poświęconej jednemu graczowi, wiecie już dość dużo. Zanim stawię czoła temu, co dla wielu było największą bolączką wersji beta (czyli oprawie audiowizualnej), napiszę co nieco o tym, co było jej celem. Diablo 2 Stress Test Beta została wypuszczona tylko i wyłącznie dlatego, że Blizzard chciał jak najdokładniej przetestować tryb rozgrywki internetowej i przy okazji jeszcze go dopracować. Ogólne założenia były już jednak gotowe od dawna. Rozgrywka internetowa toczyć się będzie za pośrednictwem specjalnych dedykowanych serwerów (niestety, na takowy w Polsce przyjdzie trochę poczekać). Gracz, po podłączeniu do któregoś z nich, musi się zalogować (do czego potrzebny jest oryginalny klucz), a dalej dobrze się bawić. Co do tego pierwszego elementu, to powinien on napsuć dość krwi piratom, a kilku gospodarstwom domowym poprawić stan oryginałów. Do rzeczy jednak, po zalogowaniu się i stworzeniu nowego bohatera, znajdujemy się w wirtualnym chat roomie. Tutaj wyświetlana jest lista trwających właśnie gier i to za jej pomocą włączamy się do rozgrywki. Oprócz tego duża część ekranu służy zwyczajnej rozmowie - takiej, jak za pośrednictwem irca - a żeby było fajniej, naszego rozmówcę możemy znaleźć wśród wizerunków wszystkich obecnych w danych chat roomie. Fajnie jest wiedzieć czy rozmawia się z kimś konkretnym (bo to widać po sprzęcie), czy też z jakimś lumpem udającym króla. Generalnie służy to jednak graniu, tak więc wybieramy którąś z toczących się gier lub tworzymy swoją własną i zaczynamy zabawę. Ta jest prawie identyczna, jak w trybie singleplayer. Właściwie jedyna różnica polega na tym, że oprócz nas po świecie gry biega kilku innych żywych jak my ludków. Teraz to jest dopiero zabawa... Można ze sobą rozmawiać, tworzyć drużyny, wymieniać się sprzętem i robić, co tylko dusza zapragnie. Możliwości jest tak wiele, jak wielu jest graczy na serwerze. Zabawa jest po prostu przednia (strzeżcie się wysokich rachunków!). A do tego wprowadzono kilka znaczących ciekawostek.

O jednej z nich przeczytacie w ramce (ta o nazwach przedmiotów z różnych wersji językowych), a do pozostałych należy na przykład możliwość zabicia gracza dopiero, gdy nasza i jego postać jest na co najmniej dziewiątym poziomie. Powinno to skutecznie zlikwidować PK (playerkilling) uprawiany na żółtodziobach. Kolejną milutką rzeczą jest nietykalność zwłok. Znaczy to, że przy normalnych ustawieniach gry nie można naszego ciała obrabować. Dzięki temu, gdy je odnajdziemy, nasz sprzęt nadal przy nich będzie. Można jednak zezwolić (np. członkom naszej drużyny) na zabranie rzeczy z naszych zwłok, wymaga to jednak zaznaczenia odpowiedniego pola na liście aktualne grających. Podobne przykłady można by mnożyć, generalnie Blizzard stworzył najlepsze chyba do tej pory środowisko do gry w Internecie, które swoją popularnością może zaskoczyć nawet autorów gry (wszak nie trzeba płacić osobno za dostęp do serwera - to przyciągnie np. masę graczy z naszego kraju).

Dobra, teraz proszę o uwagę wszystkich tych, którzy zobaczywszy testową grafikę w rozdzielczości 640x480 nie byli nią zachwyceni. W pełnej wersji, grafika nadal jest wyświetlana w takiej rozdzielczości i nie ma możliwości zmiany tego faktu. Osobiście wcale nie potępiam ekipy tworzącej grę za to posunięcie. Przeciwnie, powinno ono świadczyć o artyzmie. Wszak w wysokich rozdzielczościach wszystko jest łatwiej przedstawić, a w niskich nie wystarczy coś wyrenderować. Trzeba dużo bardziej postarać się o to, żeby każdy szczegół był widoczny (chociaż tak naprawdę to go nie widać), a do tego grafika wygląda dużo bardziej plastycznie, nie jest sterylna. Trzeba to zobaczyć na własne oczy w ruchu, aby stwierdzić, że grafika jest na-

prawdę wspaniała, pełna drobnych smaczków i, co zabrzmi dziwnie, ascetycznego rozmachu. Tła choć często są mało skomplikowane, wyglądają jednak naprawdę ładnie i za to należy się wielki plus. Kolejne są zasługą naprawdę ładnej animacji postaci, milutkich efektów różnych czarów, a także wspaniałej gry cieni - szczególnie widocznej w podziemiach. Słowem, jest to ta sama grafika, co w D1, ale dokładniejsze oględziny ujawniają coraz to więcej różnic. Zresztą grywalność, a nie grafika (choć obydwa na g) jest w grze najważniejsza. Zapominają o tym prawie wszyscy, Blizzard jednak pamięta.

Pamięta również, jak w znacznym stopniu klimat pierwszej części budowała wspaniała muzyka. Podobnie zresztą sprawa się miała np. z Warcraftem. Nie wnikając zbytnio w szczegóły, można powiedzieć, że ludzie odpowiedzialni zarówno za muzykę, jak i udźwiękowienie znów stanęli na wysokości zadania. Z tego to powodu szczególnie miłym gestem ze strony dystrybutora jest dołączenie do trzech płyt z grą czwartej, która zawiera ścieżkę dźwiękową do gry. Wspaniały to dodatek dla niejednego MG specjalizującego się w fantasy.

Zanim ostatecznie zakończę tę recenzję, muszę jeszcze napisać kilka słów o polskim wydaniu Diablo 2. Nikogo już nie powali na kolana fakt, że gra została w całości - i naprawdę dobrze - spolszczona.

Dużo ciekawsza jest zawartość pudełka, która w Polsce jest całkowicie unikatowa. Wspomniana czwarta płyta z muzyką dodawana jest (poza naszym krajem) jedynie do dość drogiej wersji kolekcjonerskiej, której nakład jest bardzo ograniczony. Poza tym, w pudełku znajdzie się jeszcze podkładka pod mysz (też rzadkość) i inne pospolite gadżety. Więcej informacji na temat polskiej wersji znajdziecie w ramce.

Kończąc, zdaję sobie sprawę, że ocena, którą wystawiłem Diablo 2, wywoła wiele głosów sprzeciwu, że niby grafika mogłaby być lepsza, że to, czy jeszcze co innego. Każda gra wywołuje takie reakcje, po czym słuch o niej ginie. Jestem pewny, że Diablo 2, podobnie jak wszystkie praktycznie gry Blizzarda, stanie się absolutną klasyką, grą ponadczasową. Nie jest odkryciem pod względem grafiki czy dźwięku, ale tzw. gameplay (czyli grywalność) to jej niepodważalny atut. Stąd właśnie taka ocena! □

## Polskie Diablo 2 - Pytania i odpowiedzi

*P: Czy wersja angielska będzie dostępna? Jeżeli tak, to: W jakiej formie i do kiedy należy zawiadamiać Was, jaką wersję chcialoby się otrzymać*
O: W szerokiej sprzedaży znajdzie się tylko polska wersja językowa. Będzie jednak możliwość zdobycia wersji angielskiej, która będzie jednak tylko w sprzedaży wysyłkowej, realizowanej przez firmę Wirtualny Świat.

*P: Czy wszyscy, którzy zamówili u Was Diablo 2, otrzymają domyślnie wersję polską?*
O: Tak, jeżeli ktoś chciałby kupić wersję angielską, należy wyraźnie to zaznaczyć.

*P: Czy pierwszeństwo w otrzymaniu wersji angielskiej będą mieli ci, którzy zamówili grę wcześniej (w przypadku zbyt małej ilości kopii)?*
*P: Czy w wypadku braku kopii angielskiej rozsyłane będzie Diablo 2 PL (nawet tym, którzy wcześniej deklarowali, że chcą wersję angielską)?*
O: Wersja angielska będzie dostępna w limitowanym nakładzie, w związku z czym zdecyduje kolejność zgłoszeń. Oczywiście nikt nie dostanie innego towaru od zamawianego. Jeśli zabraknie kopii, nie dostanie nic lub osoba od nas osobiście się skontaktuje i zapyta, czy nie chciałaby otrzymać wersji polskiej. Osoby, które nie dostaną gry, zostaną obsłużone przy drugiej dostawie (około 2 tygodnie po pierwszej).

*P: Czy można będzie zakupić u Was Diablo 2 Gold Edition (z DVD zawierającym trailer i kilkoma innymi dodatkami)?*
O: Jest to wersja tylko na wybrane rynki anglojęzyczne i co trzeba dodać jest ona bardzo droga. Na rynku polskim nie będzie dostępna.

*P: Czy wersja DVD Diablo 2 jest w ogóle planowana na przyszłość?*
O: Na dzień dzisiejszy nic na ten temat nie wiadomo.

*P: W jaki sposób rozwiązano kwestie różnych wersji językowych i ich kompatybilności na Battle.Net (chodzi głównie o nazwy przedmiotów wymienianych przez graczy posiadających różne wersje językowe gry)?*
O: Każdy przedmiot posiada swoje indywidualne oznakowanie kodowe, a co za tym idzie, każdy widzi nazwę w swoim języku! Nazwy przedmiotów są w 'locie' tłumaczone. Zrobiono symulację takiej wielojęzykowej rozgrywki (z użyciem angielskiego, niemieckiego, hiszpańskiego i polskiego) i nie stwierdzono żadnych problemów.

*P: Czy moglibyście podać nazwiska osób, mówiących kwestie głównych bohaterów?*
O: Swoich głosów do gry udzielili profesjonalni aktorzy, jednak tacy, których nazwiska nie będą dobrze znane szerszej publice. Ma to pomóc w identyfikowaniu się z bohaterami i w uniknięciu kojarzenia się głosu z konkretną twarzą. Takie podejście jest podyktowane głosami polskich fanów Diablo.

*P: Czy należy spodziewać się niespodzianek typu 'zabij goblin i idź do miasto po siekiera', czy też udało Wam się rozwiązać jakoś problem odmiany przez przypadki i osoby?*
O: Nie będzie żadnych niespodzianek tego typu, ponieważ lokalizacja odbywała się na kilku poziomach. Wszelkie błędy językowe zostały poprawione i usunięte. Problem odmiany przez przypadki i osoby udało nam się rozwiązać w prosty sposób - po prostu odmieniamy przez przypadki i osoby (W Diablo 2 występuje bardzo wiele tekstów powstałych z połączenia wielu elementów składowych zdania, ale akurat opisy misji do nich nie należą. Natomiast problemy z dopasowaniem rodzaju przymiotnika do rzeczownika (nazwy przedmiotów czy potworów) udało się nam bardzo dobrze rozwiązać.

*P: Czy na BN będzie można rozmawiać, używając polskich liter?*
O: Niestety nie.

*P: Czy planujecie wypuszczenie dema zlokalizowanego Diablo 2, tak żeby każdy mógł pograć, ocenić i porównać z oryginałem, zanim zdecyduje się na kupno konkretnej wersji?*
O: Producent Diablo 2 firma Blizzard/Havas, jak dotąd nie wypuściła wersji demonstracyjnej swojej gry przed oficjalną premierą pełnej wersji. Dlatego należy się spodziewać, że demo Diablo 2 ukaże się dopiero po premierze światowej pełnej wersji. W przyszłości można się spodziewać, że wersja demonstracyjna będzie prawdopodobnie w języku polskim, ale aktualnie nie możemy tego potwierdzić.

**Ocena: 10**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** Blizzard / Havas
**Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 519 69 00
**Internet:** http://www.blizzard.com/diablo2
**Wymagania:** P233, 32 MB RAM-u, 650 MB HD
**Akcelerator:** Obsługiwany

**Plusy:**
- niesamowita grywalność
- duża różnorodność potworków
- wiele elementów uprzyjemniających grę - szczególnie w stosunku do pierwszej części
- multiplayer
- wiele innych...

**Minusy:**
- dla wielu istotne - np. grafika - dla mnie nie mają większego znaczenia
- chciało by się bardziej rozbudowanego scenariusza
- tyle czasu czekaliśmy :)

# Soulbringer

*Istnieje stare powiedzenie, że lepsze jest wrogiem dobrego. Kiedy w połowie ubiegłego roku dostałem w łapy Darkstone, myślałem, że długo mi przyjdzie poczekać na to, by zagrać w coś ciekawszego - i okazało się, że "długo" oznacza niecały rok.*

## El General Magnifico

Tytułem wyjaśnień opowiemy, że grę będziesz toczyć w świecie zwanym Rathenna - pełnym magii, konfliktów, bohaterów, potworów, opryszków... i mającym bogatą historię. Pierwszym z wielkich herosów Rathenny był niejaki Brek Srebrnogrzywy [Silvermane], który, pokonawszy Najwyższe Zło [wcielone w niejakiego Mrocznego Warloka], zjednoczył Rathennę i wespół z innymi bohaterami ufundował Sojusz Sześciu. Sojusz ów był grupą podobną w zasadzie do rycerstwa Okrągłego Stołu. Swiat rozwijał się pomyślnie - aż stało się tak, że pięciu rycerzy Sojuszu, niebacznie eksperymentując z magią, przypadkowo wezwało demony z innego świata. Demony, jak to demony - opętały rycerzy, a najpotężniejszy z nich, Skorn, zajął ciało Srebrnogrzywego i wygodnie się w nim usadowił. [O wszystkim tym dowiadujesz się nie od razu, ale w trakcie gry, kiedy za ciężko zarobione pieniądze kupisz w miejscowej księgarni kilka dzieł historycznych - właśnie zaoszczędziłem Ci sporych wydatków]. Ale wracajmyż do opowieści.

I tak... Skończył się pierwszy wiek - Wiek Herosów. Nigdy nie jest jednak aż tak źle, jak nam się wydaje, i tak dobrze, jak mówią politycy. Jeden z Warloków Skorna, niejaki Horath, zbuntował się przeciwko Odmieńcom. Poparli go dwaj inni - Talendrah i Thardolin [zdaje się, że demon bez "h" w imieniu nie liczy się w piekielnej hierarchii :)]. Starzy Warlokowie zaczęli potajemne przygotowania, ale oczywiście żaden z nich nie mógłby sprostać demonom i potrzebowali kogoś, kto uratuje świat za nich i dla nich - co bardzo dobrze świadczy o ich inteligencji. W końcu Horath znalazł odpowiedniego młodzieńca, posiadającego potencjalne zdolności magiczne, którego z pomocą dwu pozostałych wyszkolił tak, że niezdarny wiejski gamoń został Zwiastunem [Harbringer] drugim z wielkich bohaterów Rathenny [z niewielkimi przyległościami].

Pokonał on Skorna i jego przeklętników, ale w rezultacie bojów przepadł i nigdy już o nim nie usłyszano. Potem nastał Wiek Mroku - trzej warlokowie założyli trzy imperia, które po wielu latach zaczęły słabnąć, aż w końcu znikły. Ostatnie padło miasto Talendrah, ufundowane przez Horatha - a z nim przepadł i wielki warlok, Horath. I wtedy oczywiście guano wpadło w wentylator - nie wiedzieć skąd pojawiły się hordy opryszków, nękających spokojnych, miłujących pokój mieszkańców, terror i grozę zaczęły siać wampiry i ożywieńcy, ostatnie zaś z wielkich miast, Thardolin, podbiła zła - jak gestapo i KGB razem wzięte - Imperatorowa. Sprawy mają się źle - i wygląda na to, że będą się miały jeszcze gorzej. Los świata zależy od Ciebie...

Wcielasz się w rolę młodzieńca, który we śnie widzi ostatni bój pomiędzy Skornem i Zwiastunem. Bitwa toczy się gdzieś w ruinach tajemniczego zamku - doskonała animacja, widać że twórcy gry nieźle się znają na szermierce - i kończy się w zasadzie remisem, co jest dość oczywiste, bo tym, który ją poprowadzi do zwycięskiego końca jesteś oczywiście Ty. [Ufff... to było wprowadzenie!].

Od razu trzeba powiedzieć, że dla miłośników komputerowych walk Soulbringer będzie bardzo dobrym nabytkiem. W grze będziesz miał do dyspozycji cięcia, pchnięcia, zastawy i rozmaite zasłony, które nawet możesz łączyć w efektowne combosy [podwójny cios zza głowy, piruet, szpagat, płaskie cięcie z lewej, zez zbieżny, atak febry i lumbago - wiedźmin leży i kwiczy!]. Każda z broni ma własny zestaw efektownych technik ofensywnych i defensywnych - na jedną i obie ręce. Niektóre z uderzeń jako żywo przypominają najlepsze popisy Conana.

Na potrzeby gry opracowano bardzo dobry, 16-bitowy engine 3D, w którym zawarto w zasadzie wszelkie prawa fizyczne dynamiki. Oznacza to, że kiedy każesz bohaterowi biec, nie zrywa się do galopu niczym kopnięta w rzyć jaskółka, tylko stopniowo nabiera przyspieszenia, a gdy każesz mu się zatrzymać, zwalnia - niekiedy wpada w poślizg! - i staje dopiero po sekundzie lub dwu. Kiedy zderzy się z jakąś przeszkodą, odbija się od niej, a gdy wpadnie na jakiegoś przeciwnika, to obaj malowniczo od siebie odskakują. Poruszone przezeń, lub popchnięte, obiekty, staczają się ze zboczy w dół i zatrzymują tam, gdzie - zgodnie z prawami fizyki - powinny się zatrzymać. Kiedy każesz bohaterowi zająć miejsce pomiędzy dwoma głazami, przyjemnie popatrzeć, jak podchodzi normalnym krokiem - albo biegiem - a potem zręcznie wciska w przestrzeń pomiędzy nimi. Efekty atmosferyczne, takie jak deszcz, śnieg, czy wiatr, godne są podziwu: każdy płatek śniegu spada osobno, rosnąc w miarę zbliżania się do obserwatora. Wiatr gnie gałązkami drzew, a każda z nich porusza się - pozornie oczywiście, ale bardzo to dobre pozory - w inny sposób. Wszystko to opracowano tak, że nie wymaga aż P IV 6000 - gra ruszyła zupełnie przyzwoicie na moim P233 z 64 MB RAM. Cięte, czy pchnięte postaci padają bardzo malowniczo, i w zależności od siły ciosu i rodzaju broni zlewają najbliższą okolicę krwią mniej, lub bardziej obficie - o czym się przekonasz, gdy krzepa [Hit Points] twego bohatera wzrośnie i gdy dostanie on do ręki lepszy oręż niż kuchenny majcher, z którym zaczyna grę.

Wszelkiego rodzaju walki są mocną stroną gry - w Darkstone, na przykład, wskazywałeś tylko, kogo ma lać twój heros, a ten rąbał tępo i monotonnie aż do skutku, ilekroć kliknąłeś myszą. W Soulbringer wszystko jest znacznie lepsze - choć niektórzy powiedzą, że trudniejsze. Do dyspozycji masz szeroki zestaw broni - od kuchennego noża, z którym zaczynasz grę, poprzez rozmaite narzędzia ogrodnicze [kto nimi gardzi, ten nigdy widać nie nadepnął na grabie :)], na tradycyjnych pałkach [staff], włóczniach, mieczach i maczugach skończywszy. Każda z tych broni wymaga odrębnego podejścia - które zależy od poziomu zaawansowania twego bohatera w sztuce walki. To zaś oczywiście zależy, w jakim kierunku zechcesz rozwinąć swego prostego początkowo jak trzonek kilofa bohatera.

**Diablo? Darkstone? Mówi Ci to coś? No to czytaj dalej, nie będziesz zawiedziony. Sporo akcji, unikalny system walki bronią białą i magiczną... to wcale nie koniec! To dopiero początek zalet tej gry.**

Tego bowiem wyposażono w cztery podstawowe cechy i bardzo dobrze się stało, bo to nie za dużo i w sam raz. Te cechy to siła [strength], szybkość [speed], zdrowie [health] i zdolności magiczne [magic]. Każda z kategorii ma pięć poziomów, a twój rozdział punktów podczas przechodzenia z poziomu na poziom ma spore znaczenie dla dalszego przebiegu gry.

Możesz rozdzielać je równomiernie, tworząc postać wszechstronną, albo się możesz specjalizować w szybkości, sile, lub umiejętnościach walki. Te zaś prowadzisz tak, że wskazujesz nieprzyjaciela i wybierasz typ ataku, jaki chcesz zastosować - możesz też na własny użytek tworzyć rozmaite zestawy, combosy. Taki combos może na przykład [teraz już poważnie!] zawierać trafienie wroga z łuku, kilka cięć mieczem i ostatecznie załatwiające sprawę pchnięcie, lub uderzenie maczugą. Uniki i zwody bohater wykonuje automatycznie - a ich skuteczność zależy od jego zaawansowania. Osobiście zresztą z tych combosów nie korzystałem - sprawiałem się z oprysz-

kami tradycyjnie. Broń iskrzy przy paradach i dźwięcznie szczęka, ciosy maczugą czy pałką to głuche łupnięcia, strzały [a jest ich spory wybór i rozmaicie są skuteczne] świszczą i lecą - to znaczy unoszą się w powietrzu i trafiają, jeśli cel się nie poruszy! Walka w Soulbringer nie polega (jak w Darkstone) na pokazaniu celu i kliknięciu myszą - jeśli strzelasz z łuku czy kuszy do biegnącego przeciwnika, to musisz obliczyć wyprzedzenie! Broń ma też swój ciężar - nożem możesz machać błyskawicznie, ale ciężki miecz, lub berdysz, to już inna - nomen omen: cięższa - sprawa. Obserwowanie uników i uskoków bohatera, to prawdziwa przyjemność. Oręż ma też swoją wytrzymałość - użycie pałki przeciwko kamiennym gargulcom może się skończyć jej złamaniem. AI wrogich stworów jest na tyle spora, że nie przeszkadzają sobie w atakach i potrafią współpracować. Dlatego też dobrze jest walkę podejmować tam, gdzie można im pomieszać szyki, wykorzystując ukształtowanie terenu, lub rozmaite przedmioty. Trzeba rzec, że stwory ograniczają wrogie wystąpienia do swoich terenów - pająki, zamieszkujące jaskinię, nie wybiegają poza jej granice, ale na swoim terytorium potrafią być podstępne jak malajski łowca głów.

Trzeba też przyznać, że posługiwanie się magią [w sumie ponad 50 zaklęć i czarów] jest też niełatwe i trzeba ci się będzie zdecydować, jeśli zechcesz zostać magiem. W sumie Magia dzieli się w Soulbringer na pięć dziedzin, poświęconych żywiołom ognia, wody, ziemi, powietrza i ducha. Możesz się więc specjalizować - osiągając wysoką biegłość [i łatwość rzucania skutecznych czarów] w jednej dziedzinie - kosztem innych! - albo tworzyć postać maga wszechstronnego. Z tym że wtedy skuteczność rzuconych czarów będzie niższa, niż gdyby je rzucał specjalista, a i ich koszt [wliczony w utracie Mana] będzie wyższy. Opanowanie tego jest niełatwe, ale ciekawe i niezmiernie intrygujące.

Ponieważ Zwiastun [Harbringer] nie życzył sobie, by magia trafiała w niepowołane ręce, jej uprawianie i uczenie się zaklęć też nie jest proste. Magiczne Księgi są zapieczętowane runami, które musisz zestawić z odpowiednią księgą [czyli musisz zdobyć run i odpowiadającą mu Księgę]. Do otwarcia Księgi potrzebny jest też Hex - magiczny obiekt [najczęściej od-

powiedni postument], na którym możesz Księgę bezpiecznie otworzyć. Dopiero te trzy elementy razem pozwolą Ci używać zawartych w księdze zaklęć: oczywiście, jeśli rozwinąłeś swojego bohatera do odpowiedniego poziomu. Wszystkie zaklęcia - w tym i te, jakimi miotają w ciebie wrogowie, mają swój zasięg, efektywną szybkość i czas wymagany do utkania czaru. Zawsze trzeba Ci pamiętać, że morderczego dla wrogów czaru nie da się wytrzepać jak z rękawa. W bitwie - jeśli

chcesz użyć jakiegoś zaklęcia [prócz bardzo pospolitego, mało skutecznego i kończącego się na zawiesiste "... mać!"] musisz wszystko dobrze, i szybko przemyśleć, a także pamiętać o tym, że do rzucenia czaru potrzeba odłożyć broń... Co może zaowocować tym, że gdy się szykujesz do wykończenia naprawdę potężnego niemilca - i to ci się uda! - może cię załatwić jakiś kurdupel, który tymczasem zajdzie Cię od [nie bójmy się tego słowa!] tyłu. Miej też na uwadze, że czarom można ujść, robiąc uniki, albo rzucając się do ucieczki. Trzeba Ci tylko przedtem poznać naturę danego czaru, by wiedzieć, z czym masz honor.

Trzecim elementem, który czyni z Soulbringera prawdziwy orzeszek dla koneserów, jest skomplikowana intryga. Podczas gry spotkasz kilkadziesiąt głównych NPC i znacznie więcej [ponad trzy setki] pomniejszych, które w taki, czy inny sposób będą wpływały na akcję, ofiarowując rozmaite zadania do wykonania i przeszkadzając - lub pomagając - w osiągnięciu celu. Zadania - na których niezłe będziesz zarabiał - mają też rozmaity stopień trudności. Od zwykłych, polegających na zabiciu jakiegoś potwora czy sławnego bandziora, po dużo bardziej skomplikowane. Podczas swoich wędrówek będziesz oglądał lodowe pustkowia, głębokie jaskinie, lochy czy gęste lasy. Lokacje są bardzo rozległe, ale nie masz w nich żadnej monotonii [W "Darkstone" wszystko w zasadzie sprowadzało się do jednego - i w sumie zaskakująco małego miasteczka - oraz łażenia po rozmaitych lochach]. Tutaj jest inaczej. Tereny są rozległe, a miasta ciekawe architektonicznie.

Gra ma też niebanalną muzykę, która doskonale ilustruje nastrój - i świetnie podłożone, zróżnicowane głosy. Muzyka się zmienia w miarę, jak brniesz coraz dalej w grę i trafiasz w coraz bardziej ponure miejsca.

Jeśli miałbym wymienić jakieś słabsze strony Soulbringera, to niewątpliwie należy do nich grafika. Nie jest zła - ale mogłaby być lepsza (dość wyblakłe kolory; postacie z bliska wyglądają tępawo i niekiedy poruszają się jak marionetki w dłoniach podpitego lalkarza - widać to osobliwie w zbliżeniach [na planie ogólnym poruszają się poprawnie]). Nie musisz za to prowadzić bohatera za rączkę - wystarczy mu wskazać punkt docelowy, a on już sam znajdzie drogę, choć widać, jak przy omijaniu niektórych przeszkód się "namyśla". Nie najlepszych pomysłem jest też chyba czerń skrywająca horyzont - która sprawia, że nawet pustynie wyglądają mrocznie i posępnie. Ciekawym pomysłem jest ruchoma kamera - sterowana klawiszami kierunku z numerycznej części klawiatury, pozwala zmieniać pole widzenia. Niekiedy jest to irytujące - bo czasami pole widzenia po wejściu do jakiegoś pomieszczenia zasłaniają ściany, kolumny, czy fragmenty sklepienia, a zanim zdołasz się połapać, bohater może leć porażony przez jakiegoś scoorviela. I jako się rzekło - wszystko też mogłoby mieć żywsze kolory, ale to rzecz gustu.

Scenariusz, wedle którego przyjdzie ci grać, jest owszem, bardzo zajmujący - choć dla lepszego rozumienia wszystkich wątków doradzamy (mimo wszystko) jak najszybsze kupno w miejskiej Bibliotece kilku ksiąg historycznych. Są drogie, ale dość pouczające. Niezłym pomysłem - choć nieoryginalnym - jest zapisywanie w dzienniku wszelkich zdobytych przez Soulbringera informacji. Wadą natomiast - i to wedle mnie poważną - jest też brak funkcji automapingu, czyli samodzielnego zapamiętywania przez bohatera położenia raz odwiedzonych lokacji, które - jak pamiętamy - było ogromnym ułatwieniem w Darkstone [wystarczyło bohaterowi rozkazać, by wrócił do wyjścia z lochów i sam świetnie sobie radził]. Zmusza to gracza do rysowania własnej mapy, co psuje nieco czystą przyjemność z gry.

Ogólnie rzecz biorąc, możesz być pewien, że gra [o ile jesteś zwolennikiem "akcyjnych" gier RPG] dostarczy ci przynajmniej 200 godzin rozrywki na niezłym poziomie. □

**Ocena: 8**

**INFO · INFO · INFO · INFO**

**Producent:** Infogrames
**Dystrybutor:** Infogrames
**Internet:** http://www.infogrames.com
**Wymagania:** P233, 64 MB Ram, Win 95/98 CD X 12, 1 GB na HDD
**Akcelerator:** Konieczny

**Plusy:**
- Unikalny i interesujący system używania broni i czarów
- Niezły scenariusz
- Dobry klimat i grywalność

**Minusy:**
- Grafika mogłaby być nieco lepsza
- Mało elastyczny scenariusz
- Brak automappingu

ZACZNIJ SIĘ BAĆ

www.bwp.play-it.pl

# Dino Crisis

*Capcom to dynamiczna, japońska firma, która dzięki potężnym tytułom znalazła się w czołówce potentatów gier komputerowych. Swoją potęgę wybudowała przede wszystkim na odwiecznej serii Street Fighterа. Natomiast u nas znana jest głównie z przełomowego Resident Evil 1,2, który, będąc klasą samą w sobie, określił nowy gatunek w grach (survival horror). Po kolejnym hicie, jakim okazał się Biohazard 3 (na PSX), Capcom wypuścił długo oczekiwaną gierkę, która miała zmieść z pokładu nawet Resident Evil. Tym razem nie będziemy rozsyłać po kątach szczątków zombiaków, lecz kawały mięsa z najprawdziwszych dinozaurów. Przywitajcie się z Dino Crisis!*

**Czarny Iwan**

Premiera Dino Crisis na PSX miała miejsce już niemal rok temu (w Japonii). Następca Resident Evil 1&2 z miejsca stał się hitem, o czym świadczy m.in. to, że w zaledwie kilka tygodni gra sprzedała się w liczbie 1,7 miliona sztuk! Na pecetową konwersję przyszło nam trochę poczekać i choć trwało to zdecydowanie za długo, wreszcie i my możemy poczuć na szyi kły raptora...

Scenariusz Dino Crisis rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Gracz wciela się w postać seksownej babki o imieniu Regina, będącej członkiem czteroosobowej grupy do zadań specjalnych. Komandosi zostali zrzuceni na wyspę Ibis z zadaniem odszukania i schwytania profesora Edwarda Kirka. Według oficjalnych źródeł, prof. Kirk nie żyje już od trzech lat, w rzeczywistości jednak upozorował swoją śmierć i zniknął, aby prowadzić pewne badania. Kirk jest 29-letnim geniuszem, który po zablokowaniu rządowych funduszy postanowił za wszelką cenę dokończyć swoje dzieło. Celem jego poszukiwań jest ostateczne i niewyczerpalne źródło taniej energii, które ma być antidotum dla zanieczyszczonej, wyeksploatowanej Ziemi. Źródło, które ma zaspokoić głód energetyczny błękitnej planety, nazwano "Thrid Energy". Profesor nie wiedział jednak, że Ibis znajdowała się pod dyskretną obserwacją agentów rządowych. Wszystko pozostawało w niepewnej równowadze, aż do czasu, gdy sygnały radiowe z wyspy nagle się urwały, a na zdjęciach satelitarnych pojawiły dziwne kształty. Na pewno były to zwierzęta, jednak nieznanego gatunku oraz pochodzenia. Pewne jest, że wcześniej ich nie było...

To dopiero początek zagadki, którą należy rozwikłać. Specyficzne i wyjątkowo trudne zadanie powierzono doświadczonej grupie kierowanej przez specjalistę komputerowego Ricka. W jej skład weszli również Regina, Gail oraz Cooper. Za chwilę wkroczą do stacji badawczej profesora Kirka, co może okazać się o wiele łatwiejsze, niż wydostanie się z tego miejsca...

Intro, którego byłem świadkiem, wyglądało jak scena żywcem wyjęta z Parku Jurajskiego. Świetna animacja, jedna z tych, w trakcie których zaczynamy się bać i z drżeniem kolan zastanawiać jak to jest, gdy szczęki T-Rexa zamykają się na ciele, gdzieś w okolicy pasa... brrr! Sama gra nie wywołuje już jednak takich potężnych emocji. Przede wszystkim dzieje się tak dlatego, że wersja PC hula jedynie w 640x480 i wartości tej po prostu nie można zmienić. Daje się to wyraźnie we znaki już na samym początku, gdy zaglądamy do menu, by przejrzeć ekwipunek. Apteczki i strzykawki z surowicą, amunicja i broń jest przedstawiona w formie symbolu na specjalnych panelach. Jest to o tyle ważne, że w Dino Crisis można łączyć niektóre środki farmakologiczne, by uzyskać nowy związek o odmiennym działaniu. Mam tu kolejne zastrzeżenie - ekrany menu są nieciekawe, zbyt proste i wręcz banalne pod względem graficznym. Wyglądają raczej jak nie dopracowany arkusz kalkulacyjny z Exela. Podobne wrażenie odniosłem zresztą, odpalając różne terminale w grze. Tęczowe kolory, nieciekawa stylistyka i wszechobecna pikseloza. Takie widoczki rozmywają atmosferkę gry i zwyczajnie irytują (myśli w rodzaju: "Co to za badziewie"). Menu z Tomb Raidera 1, czy nawet głupie okienka Inventory z Diablo były o niebo lepiej zrobione!

**Dzięki motion capture, Regina rusza się bardzo naturalnie. Jeżeli dinom uda się ją zranić, od razu odbija się to na kondycji dziewczyny. Początkowo tylko trzyma się za brzuch, potem zaczyna powłóczyć nogą i krwawić z ran. Ucieczka przed potworem w takim stanie jest niemal niemożliwa. Regina ledwo ciągnie nogę za nogą. Tuż za plecami już słychać (nie widać!) głośne dum! dum! dum! Wciskasz z całej siły klawisz i modlisz się; szybciej, szybciej! Jeszcze tylko kilka metrów! Drzwi tuż, tuż. Aaaaa! Kły wbijają się w ramię, tryska krew! Jest strasznie - i o to właśnie chodzi.**

Dochodzi jeszcze inny drobiazg. OK. Znalazłem fiolkę czegoś zielonego, mam również fajne pociski z czerwonymi główkami, a nawet jakiś pistolecik na składzie. Naprawdę miło, ale gdzie jest opis tego sprzętu? Oczywi-

scie to nie RPG, ani tym bardziej symulator przeżycia w utrudnionych warunkach, ale pewne podstawowe informacje na temat ekwipunku powinny znaleźć się i w samej grze.

Regina pojawia się w pierwszej lokacji. Ogólne wrażenie byłoby bez zarzutu, ale ta pikseloza... W czasach, gdy karty i dopalacze mają więcej pamięci, niż cała jednostka jeszcze roczek temu, kolorowe kwadraty nikomu się nie spodobają. Wyraźnie widać, że jest to konwersja z PSX i to nie do końca udana. Gdy włączymy rozmycia jest pewna poprawa, ale i tak najlepiej mieć długi kabel do pada lub klawiszy i sokoli wzrok - dwa metry od ekranu wszystko wygląda znacznie ciekawiej.

Sama gra jest jednak maksymalnie emocjonująca i nawet mimo wspomnianych kłopotów technicznych, akcja wciąga na długie godziny. Podobnie, jak w Resident Evil zdarzają się chwile, gdy wyskakujemy z fotela, krzycząc z przerażenia. Dinozaury są nawet straszniejsze niż zombiaki i ożywieńcy, bowiem mamy już dobrze ukształtowany ich obraz przez film i video. Trzeba przyznać, że fizyka ich ruchów jest rzeczywiście wymiatająca. Velociraptory skradają się najpierw powoli, węszą, by zaatakować nagle, gdy zobaczą ofiarę - gwarantuję Wam, że serducho czuje się wówczas w ustach, przez gardło samo przeciska się ze strachu. Wielokrotnie przypominała mi się pamiętna scena z Parku Jurajskiego 1, gdy dzieciaki ugrzęzły w kuchni, a dwa Velociraptory powoli skradały się w ich stronę. Tutaj wrażenie jest podobne i czuje się to równie intensywnie. T-Rex to oczywiście potęga i ryk, w trakcie którego bębenki u uszach łopoczą jak żagle na wietrze. Koniecznie podłączcie większe głośniki do kompka i podkręćcie basy - to się czuje we flakach! To bydle jest w grze jeszcze bardziej potworne, niż w filmie, a gdy nie będziesz dość szybki i Cię ucapi, włos jeży się na głowie [choć za chwilę i tak będzie Ci już wszystko zupełnie obojętne]. Widoczki na pewno nie są przewidziane dla małych dzieci! T-Rex naturalistycznie miażdży naszą bohaterkę w potwornych



potworem w takim stanie jest niemal niemożliwa. Regina ledwo ciągnie nogę za nogą. Tuż za plecami już słychać (nie widać!) głośne dum! dum! dum! Wciskasz z całej siły klawisz i modlisz się: szybciej, szybciej! Jeszcze tylko kilka metrów! Drzwi tuż, tuż. Aaaaa! Kły wbijają się w ramię, tryska krew! Jest strasznie - i o to właśnie chodzi.

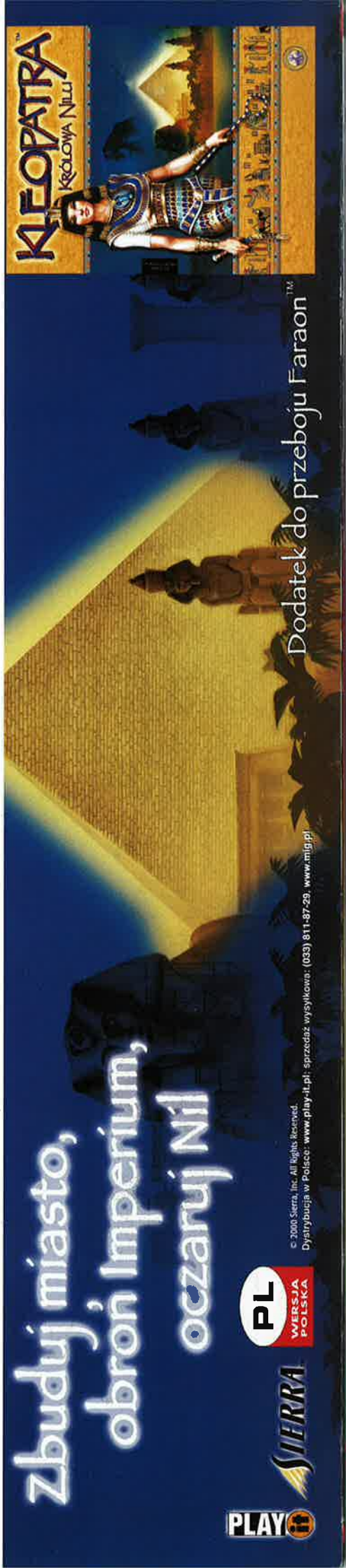
Wbrew pozorom w grze nie występują dziesiątki różnorodnych dinozaurów. Jest ich na pewno poniżej 10 rodzajów, ale w żaden sposób nie wpływa to na atrakcyjność gry. Z najbardziej charakterystycznych należy wspomnieć o pterodaktylach, które czają się na otwartych przestrzeniach, szybując i wypatrując ofiary. Te dino, które wędrują po korytarzach, są jednak bardziej niebezpieczne. Zazwy-

czaj nie przemieszczają się w pojedynkę, więc tym trudniej jest przeżyć spotkanie. Spodobało mi się to, że nawet, gdy nie wiedziały, że są obserwowane wyglądały bardzo naturalnie - wąchały kąty, rozglądały się, próbowały coś zjeść. Najciekawsze sytuacje zdarzały się, gdy wchodziłem do jakiegoś nowego pomieszczenia. W pierwszej chwili wydawało się puste. Nagle z jakiegoś kąta unosiła się głowa na długiej szyi i odwracała w moją stronę. Uczucie jak wówczas, gdy przechodzisz koło rotwejlera - i nagle zdajesz sobie sprawę, że bestia zastygła w miejscu i na Ciebie patrzy, a [cholera!] nie ma kaganca ani smyczy - full odjazd i majtki pełne nieszczęścia.

Na wszystkie łaknące Twojego mięsa potwory masz tylko trzy pukawki. Nie jest to jednak zupełnie tak, że już do końca będziesz biegał po korytarza z pistolecikiem niewiele groźniejszym od plastiku na wodę importowanym z Chin. Broń jest stopniowo upgrade'owana, dzięki czemu zyskuje na szybkostrzelności, sile ognia itp. Podstawowa broń to zdaje się Glock 17 na amuni-

szczękach, zadbano oczywiście o odpowiednie dźwięki, które towarzyszą tej brutalnej scenie.

W ogóle sekwencje walki z dinozaurami są niemal doskonałe. Dzięki motion capture Regina rusza się bardzo naturalnie. Jeżeli dinom uda się ją zranić, od razu odbija się to na kondycji dziewczyny. Początkowo tylko trzyma się za brzuch, potem zaczyna powłóczyć nogą i krwawić z ran. Ucieczka przed

cję 9 mm. Po załadowaniu, można oddać tym pistoletem 17 strzałów. Początkowo, aby zabić zwykłego Raptora, konieczne jest 7-8 strzałów - a kolej przecież nie czeka, aż go zabijesz (skacze z dystansu, spada z góry na ofiarę identycznie jak w Parku Jurajskim). Oznacza to, że na dzień dobry niczego nie ustrzelisz, będzie trzeba znaleźć inną broń lub upgrade. Po małej renowacji u rusznikarza, Glock 17 staje się bronią niemal szybkostrzelną. Jeżeli załaduje się go wówczas nabojami 40 S&W zamienia w groźną broń nie tylko na Raptory.

Na T-Rexa potrzeba czegoś cięższego. W arsenale znajdą się jeszcze S.P.A.S.12, czyli Special Purpose Automatic Shotgun (Automatyczna Strzelba Specjalnego Przeznaczenia) oraz 40 mm granatnik Heckler&Koch HK-69. Shotgun jest najpraktyczniejszą i bardzo skuteczną bronią. Konieczność przeładowania po każdym strzale sprawia jednak, że może okazać się za wolna. Po upgradzie (dodatkowa lufa, kolba) można strzelać z ramienia, broń przeładowuje się nieco szybciej. Najważniejsze są jednak pociski, których możesz znaleźć naprawdę sporo, a mają zupełnie inne możliwości penetracyjne (broń patrz ramka). Z granatnika korzysta się raczej okazyjnie. Amunicji jest raczej mało, a skuteczność broni pozostawia wiele do życzenia.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że Regina może mieć cztery zupełnie odmienne uniformy. W jednym z nich jest ubrana jak Wilma Flinston, a jeżeli ją uzbroimy okaże się, że zamiast shotguna dzierży strzelbę z... tunczyka. Hem. Dwa inne stroje to klasyczne uniformy wojskowe, natomiast czwarty... hmm... tego... czerwony obcisły gorset z dekoltem, pończochy na podwiązkach, szpilki. W takim stroju mogłby bez wątpienia zatrudnić się w agencji towarzyskiej, jednak trochę dziwnie wygląda na tle bazy badawczej profesora Kirka. Japonczycy są jednak trochę dziwni ;).

Scenerie w grze zachęcają na najwyższą lokatę. Zapomnijcie o pustych, drętwych, jak noga Pinokia, pomieszczeniach, w których wieje nudą. W pokojach kompleksu profesora Kirka można by od razu zamieszkać. Już w Resident Evil lokacje były bardzo szczegółowe i dokładne. Dino Crisis podnosi poprzeczkę ciut wyżej. Nie chodzi tylko o to, że na ścianach są półki, a na podłodze stoją krzesła i stoły. Tutaj na półkach będzie jeszcze masa innego drobiazgu, niemal jak w domu. Pomieszczenia wyglądają naturalnie i prawdziwie. Gnie gdzieś wrażenie, że to tylko zbita masa polygonowa. Niestety nie jest tak do końca różowo. Ponieważ pomieszczenia są bardzo szczegółowe, potrzebują niezłego wsparcia hardwarowego. Trudno, żeby każdy miał na składzie 256 RAMu, dlatego rozwiązano ten problem podobnie jak w Croc 1. Wszystkie pomieszczenia poprzedzie

lane są drzwiami. Przechodzenie do kolejnego pokoju uaktywnia odpowiednią animkę, a tym czasem wyzywa się kolejna lokacja. Ponieważ drzwi jest mnóstwo, wciąż oglądany moment, gdy Regina chwyta za klamkę i szarpie wrota. Trwa to trochę i po pewnych czasie staje się BARDZO nużące. BTW: w grze pełno jest również renderowanych wstawek, czyli FMV: wyglądają całkiem zgrabnie. Najważniejsze jednak, że nie są przydługawe i nudne. Filmiki oglądamy rzeczywiście wtedy, gdy pot zaczyna zalewać oczy, a ciało błaga o odrobinę wytchnienia.

W zapowiedziach Capcomu, dotyczących Dino Crisis, rozwodzono się i piano na temat intruzyjnych kamer, które będą obejmowały plan z dziesiątków różnych orbit, co miało być oczywiście maksymalnie widowiskowe, jak jednak nie jest. Wielokrotnie zdarzy się, że podczas walki przestawisz się w zasięg kolejnej automatycznej kamery i nagle okaże się, że patrzysz na plan z góry, pod jakimś dziwnym kątem. Oczywiście dino nie zmieści się w kadrze, a ponieważ nie masz czasu na określenie jego pozycji, strzelasz w ciemno. Tracisz amunicję i zazwyczaj również zdrowie albo życie. Na dodatek, nie da się tego badziewia wyłączyć lub chociaż w minimalny sposób kontrolować. Krew zalewa czoło i oczy, tak w przenośni jak i dosłownie!

Z kolei sterowanie jest jak należy. Maksymalnie proste i wygodne. Zdziwiło mnie natomiast, że Regina nie podskakuje, nie łuci i nigdzie się nie wspina. Jeżeli chcemy wejść po schodach, podchodzimy do nich i oglądamy kolejny filmik, podobnie w wypadku drabin itp. Nie jest to do końca dobre rozwiązanie, a ponieważ podobnie jest w wypadku drzwi.

**Ocena: 7**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** CAPCOM

**Dystrybutor:** Virgin

**Internet:** http://www.capcom.com

**Wymagania:** Win 95/98, P233, 64 MB RAM, CD 4x

**Akcelerator:** wskazany

**Plusy:**
- ciekawy scenariusz
- naprawdę 'straszne jaszczury'
- świetnie zaprojektowane lokacje
- tajnie się gra
- niezła muzyka

**Minusy:**
- rozdzielczość
- przeciętne okienka menu
- doczytywanie lokacji
- konieczność oglądania animacji drzwi, wind, schodów itp.
- przeciętne dźwięki

oznacza to, że niemal co chwilę jesteśmy zmuszeni do oglądania tych monotonnych wstawek. No ale cóż - konwersja...

Rozgrywanie scenariusza może okazać się zajęciem o wiele mniej przyjemnym od safari z shotgunem na ramieniu i paczką Malboro w kieszeni. Jeżeli więc chcesz tylko wędrować po dżungli lub laboratorium, napierając do potworów, możesz odpalić grę w trybie Wipeout. Zabawa polega na wykończeniu odpowiedniej ilości dinozaurów w określonym czasie. Ten tryb gry jest również dostępny w multiplayerze (Internet). Poza tym trzeba dodać, że Dino Crisis ma dwa tryby trudności i aż trzy odmienne zakończenia. Scenariusz ma więc strukturę drzewiastą, a nie liniową, co jest naprawdę fajnym pomysłem. Aby obraz był pełny, trzeba dodać do niego dźwięki i muzę. O ile w wypadku tego drugiego Dino Crisis brzmi jak należy, o tyle dźwięki częstokroć są słabe i byle jakie. Regina człapie po korytarzach, jak kulawy Robocop, śmiać się chce. Dobrze natomiast dobrano ostre motywy muzyczne w chwilach, gdy następuje jakiś przełom akcji. Obraz i dźwięk razem to wszystko, co konieczne, aby poczuć się jak zawalowiec na zakręcie.

Dino Crisis na pewno jest doskonałą grą na konsolach. Niestety, na konwersję na PC ma pewne braki, które trudno pominąć milczeniem. Sytuację ratuje świetna grywalność, doskonałe projekty lokacji, niezła inteligencja przeciwników i dość wysoki poziom trudności. Giera ma też klimat, momentami gorący tak, że aż parzy. Tak więc krem z protektorem na rączki i twarzy, okulary przeciwsłoneczne na nos, magnum w łapę i odpalaj grę. Po prostu warto.

□

## Bronie

• **Glock 17** - niestety, nie znalazłem żadnej informacji tekstowej naprowadzającej na dostępny w grze typ pistoletu. Jako że znajdujemy zasobnik z amunicją 9 mm oraz .40 S&W oraz mamy dostęp do 17 nabojowych magazynków, z tego powodu mieniam, iż dysponujemy w DC jedną z tzw. "wonderniner". Charakterystyczną cechą "cudownej dziewiątki" jest, mniej więcej, strzelanie pociskami o różnym kalibrze (.40 Smith Wesson to nabój o kalibrze 0.4 cala, czyli ok. 9-10 mm), zastosowanie mechanizmu samonaprowadzającego kurka i brak zewnętrznego bezpiecznika oraz możliwość bezpiecznego noszenia broni z nabojem wprowadzonym do komory nabojowej. Wadą takiej broni jest konieczność dużego nacisku na spust przy każdym strzale (pokonanie oporu wewnętrznego mechanizmu zabezpieczającego). Zaletą zaś jest brak, lub taka konstrukcja ostrogi kurka, która pozwoli, że nie wystaje on poza obrys broni, co eliminuje ryzyko zaczepienia podczas wyciągania. Czołówkę "cudownych dziewiątek" stanowią: S&W seria 5900 i 6900 oraz Ruger P-85, z europejskich natomiast: SIG Sauer P226, włoska Beretta M92F, niemiecki HK P7M13, oraz austriacki Glock 17, do którego najbardziej jest podobny wzorunek w menu Dino Crisis. Zatem - to jest Glock i już.

**Amunicja:**
1. standardowy nabój 9 mm Parabellum. Rodzina "dziewiątek" jest na tyle duża, że trudno pokusić się o podanie konkretnego typu pocisku używanego w grze. Na przykład sama amunicyjna firma Federal produkuje takie warianty, jak: sport, expanding, match, ultra-fast, all around, normal, reduced gost, law enforcement, hydra-shock, high velocity, heaviest, military...

2. nabój .40 Smith&Wesson. Podstawowe parametry techniczne naboju, jak kaliber, masa pocisku i prędkość początkowa, energia kinetyczna są większe niż dla pocisków 9 mm Parabellum, .45 ACP i nawet, niektórych .357 Magnum, co stanowi już konkretną wartość mocy obalającej pocisku.

• **S.P.A.S.12** Special Purpose Automatic Shotgun (automatyczna strzelba specjalnego przeznaczenia)

Wojskowa strzelba samopowtarzalna z możliwością ręcznego przeładowania po każdym strzale. Broń ciężka, nawet jak na strzelby śrutowe. Często obok Remingtona model 870 S.P.A.S.12 znajduje zastosowanie w oddziałach antyterrorystycznych i specjalnych. Charakterystycznego wyglądu nadaje brak kolby oraz duży dolny uchwyt "pump action". Strzelba jest krótkolufowym półautomatem o budowie szkieletowej i konstrukcji umożliwiającej przeładowanie i prowadzenie ognia jedną ręką. Wykończenie jest chromowe, co zapobiega korozji. Gładka lufa rozrzuca śrut wokół o średnicy 900 mm na dystans 40 metrów. Przy użyciu automatycznego ładowania, szybkostrzelność wynosi 4 strzały na sekundę! Standardowa amunicja nazi to 48 "koziołków" w sekundę przy odległości 40 m.

**Amunicja:** śrut, "koziołkowy" (czyli dużego rozmiaru, pełne kule, małe śrucinki, gaz łzawiący ICS gaut w plastikowym pojemniku do strzałów na max. 150 m. Przy użyciu lżejszej amunicji, strzelec może ręcznie przeładować broń za pomocą systemu "pump action", jednak w przypadku pozostałych typów ładowanie jest automatyczne.

**KALIBER:** 12/70 (liczba charakteryzująca kaliber oznacza liczbę pocisków kulistych, które można wykonać z jednego funta angielskiego czystego ołowiu, tak aby pocisk ten dokładnie pasował do lufy. W tym przypadku kaliber 12 oznacza średnicę takich kul, których z funta można odlać 12 sztuk w sumie - kal. 18.6 mm.). DŁUGOŚĆ: 930mm (ze złożoną kolbą), 710mm LUFA: 508mm gładka z wierceniem cylindrycznym. WAGA: 4.30Kg. SZYBKOSTRZELNOŚĆ: 24-30 strz/min (praktyczna). CZAS ŁADOWANIA: 15 sek. dla 7 nab. w magazynku.

**Amunicja do strzelby S.P.A.S.12 dostępna w grze to:**

1. klasyczne naboje śrutowe PA3 (czerwone opakowanie) - jednak już pierwsze z dino nie dają się zabić jednym strzałem bez upgrade'a strzelby.

2. kulowe naboje PA3 SC (niebieskie opakowanie) - o większej sile rażenia, jednak i one wymagają oddania kilku strzałów przy wersji podstawowej strzelby. Najlepiej mieć wtedy ścianę za plecami - zawsze jesteśmy wtedy frontem do dinozaurów lubiących sobie czasem skoczyć na nas.

3. Strzykawki ze środkiem nasennym/trującym. W rzeczywistości brak jakichkolwiek danych odnośnie możliwości strzelania strzykawkami. Natomiast w grze, rzecz ma się następująco:
   a) ampułki to baza wyjściowa (najmniejsza porcja środka farmakologicznego). Łącząc je ze sobą, otrzymujemy apteczkę bądź strzałkę.
   b) ampułka łączona z apteczką bądź strzałką zwiększa poziom lub natężenie ich mocy.
   c) połączenie tych samych przedmiotów (ampułek, apteczek, strzałek) podwyższa wyższe siły działania zgodnie z zasadą od najsłabszego koloru: niebieskiego, poprzez zielony, żółty, pomarańczowy, aż do najsilniejszego czerwonego. Strzelając czerwoną strzałką strzykawką, zabijamy jednym strzałem każdego z dinozaurów (oczywiście oprócz T-Rexa :) ). Pamiętać jednak trzeba, że na jedną czerwoną strzałkę składa się wiele różnych apteczek/ampułek - nie używany więc ich pochopnie.

• **40 mm granatnik Heckler&Koch HK-69**

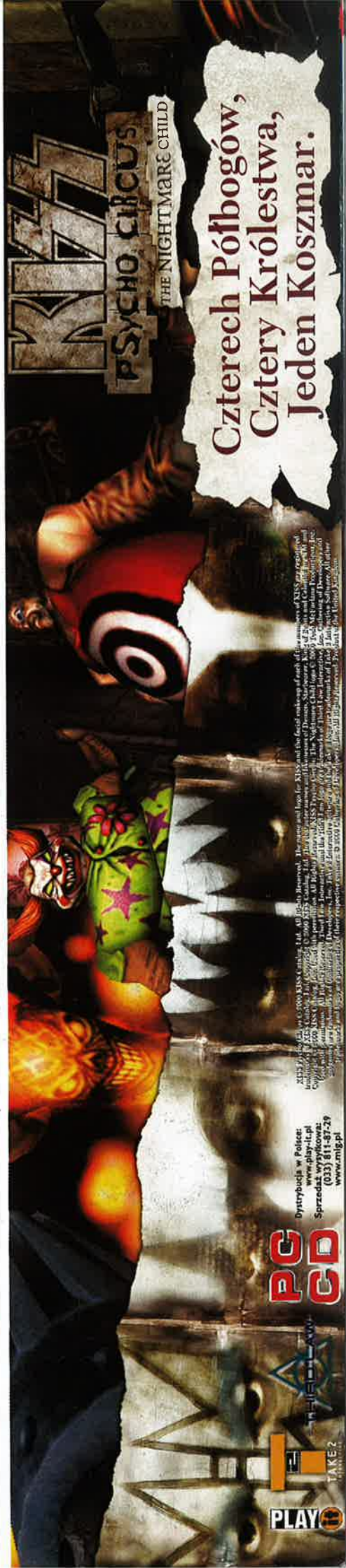
**Charakterystyka:** Pusty HK-69 waży 5 funtów (ok. 2,25 kg). Granatnik wystrzeliwuje standardowe natowskie 40 mm granaty m.in. burzące, gazowe, dymne i racy. Skuteczny zasięg wynosi ok. 400 metrów. Podobnie, jak w amerykańskich granatnikach M-79 i M-203 lufa jest gwintowana.

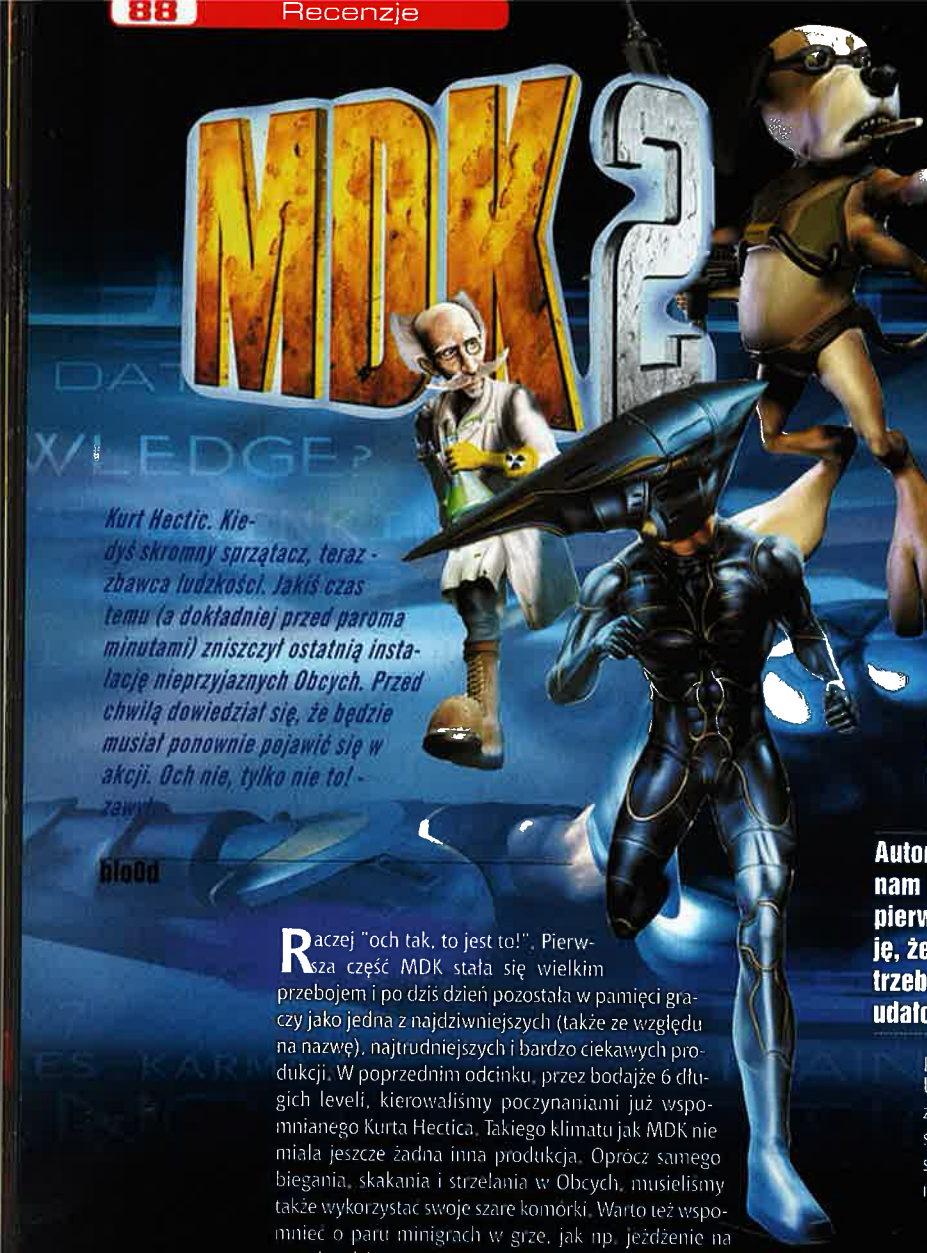
**Celowanie:** HK69 jest wyposażony w dwa różne systemy celownicze: na krótki zasięg i szybkie "zaznaczanie" celów stosuje się podwójną szczelinę usytuowaną na górnej, tylnej części granatnika, kalibrowana na 50 i 100 m. Na zasięg 100-400 m. używany jest zaś tradycyjny "drabinkowy" podnoszony celownik umieszczony bezpośrednio z przodu wyrzutni.

**Akcja:** pojedynczy strzał ręcznie ładowanej amunicji. HK-69 może być otwierany i zamykany niezależnie od położenia kurka, co ułatwia i przyspiesza ładowanie granatów.

**Prowadzenie ognia:** standardowy uchwyt pistoletowy wraz z jednopołożeniowym językiem spustowym oraz bezpiecznikiem po obydwu stronach zarąz nad cynglem. Strzelać można zarówno sposobem pistoletowym, jak i po rozłożeniu kolby - z ramienia.

**opis broni z serwisu http://psx.gad.pl/dino/**




Raczej "och tak, to jest to!". Pierwsza część MDK stała się wielkim przebojem i po dziś dzień pozostała w pamięci graczy jako jedna z najdziwniejszych (także ze względu na nazwę), najtrudniejszych i bardzo ciekawych produkcji. W poprzednim odcinku, przez bodajże 6 długich leveli, kierowaliśmy poczynaniami już wspominanego Kurta Hectica. Takiego klimatu jak MDK nie miała jeszcze żadna inna produkcja. Oprócz samego biegania, skakania i strzelania w Obcych, musieliśmy także wykorzystać swoje szare komórki. Warto też wspomnieć o paru minigrach w grze, jak np. jeżdżenie na snowbordzie, czy zrzucanie bomb przez Maxa [psa, przyjaciela głównego bohatera]. A już wykrzyknikiem przy słowie "przebój" stał się "tryb snajperski". W tym mogliśmy wielokrotnie przybliżać obraz bez straty jakości grafiki (jak nie wiecie o co chodzi, to podpowiem wam, że działało to jak zoom w Q2 i Q3 - tylko że wyglądało bardziej efektownie i było o te parę latek wcześniej!). Na razie to tyle tych wspomnień - czas zająć się sequelem MDK.

Następną część gry/filmu/komiksu zawsze się robi po sukcesie finansowym "pierwszej odsłony". Wiele firm wychodzi z założenia "tytuł znany, a więc każdy bubel się sprzeda i przyniesie sporo kasy". Z MDK2 na szczęście tak nie jest, autorzy nawet nie próbowali nam dać czegoś tak dobrego, jak za pierwszym razem. Oni mieli nadzieję, że dadzą nam coś lepszego. I, co trzeba przyznać, prawie im się to udało.

Tym razem nad grą nie pracowali ludzie z Shiny - a programiści z BioWare. Wzbudziło to pewne kontrowersje, bo panowie ci są znani z takich produkcji jak... Baldur's Gate, który bynajmniej nie jest grą akcji. No ale chłopaki pokazali, że nie należy ich szufladkować: że są mocni nie tylko w RPG.

Fabułę można - bez szkody dla gracza - przedstawić w paru bajtach, co już uczyniłem na początku recenzji. Bardzo uproszczona i prosta historyjka w tym wypadku nie jest minusem. Nie zapowiedziane zwroty akcji, niesamowici przeciwnicy, eXtra przerywniki [robione na engine gry, a nie jako renderowane wcześniej filmiki], czy "wcielanie" się znienacka w np. małą rybkę, robią swoje. Chce się grać! To i dobrze - bo przyjdzie nam zwiedzić aż 9 sporych poziomów i wcielić się nie tylko w Kurta, ale także sympatycznego psa Maxa, zwariowanego Doktora Hawkinsa i innych bohaterów "z przypadku". Głównie będziemy sterować Kurtem, psiakiem i doktorkiem - każdy z nich ma do przejścia po 3 levele. A najlepsze w tym jest, że gra Maxem jest prawie w całości inna niż gra Hawkinsem! Max najczęściej dużo strzela, Doc co chwilę rozwiązuje jakieś zagadki - a grając Kurtem musimy się wykazać wręcz doskonałą celnością. Możliwość gry paroma odmiennymi bohaterami jest bardzo dużym plusem MDK2. Ale... niestety jest też mały minus - maniacy strzelania i tylko strzelania, bez jakiejkolwiek chęci rozwiązywania zagadek, mogą się bardzo zawieść na grze Doktorem Hawkinsem.

**Autorzy MDK2 nawet nie próbowali nam dać czegoś tak dobrego, jak za pierwszym razem. Oni mieli nadzieję, że dadzą nam coś lepszego. I, co trzeba przyznać, prawie im się to udało.**

Lecz co tam - ci, co liczą na kolejną bezsensowną strzelaninę niech sobie odpuszczą, "Die Hard Trilogy 2" jest odpowiedniejszą grą dla Was!

Pod koniec każdego levelu czeka nas walka z Bossem. Muzyka zaczyna się mile zapętlać i oto naszym oczom ukazuje się koleś z pięć razy większy od naszego bohatera. Bydlaki robią ogromne wrażenie, i za to należą się brawa gościom z BioWare. (Ostatnio z wielką trudnością przychodziło innym producentom stworzenie Bossa, który zachowuje się i wygląda zupełnie odmiennie w stosunku do "normalnych" przeciwników). Innym, mniejszym potworkom też nie mam nic do zarzucenia...

Scenerie, które mamy szansę podziwiać w MDK2, są naprawdę piękne, świetnie skonstruowane i co ważne - prawie nigdy w tej grze nie doznamy tzw. "deja-vu" [czyli "ja to już skądś znam, ja tu chyba kiedyś już byłem"]. Choćby dla takich widoków jak miasto Obcych z siódmego levelu warto zmarnować wiele godzin przed monitorem. Dzięki paru sztuczkom wydaje nam się, że widzimy "powietrzne ulice" (pamiętacie film "Piąty Element"?). Kilkaset metrów nad ziemią krążą TYSIĄCE małych stateczków, kryjących równie małe istoty pozaziemskiego pochodzenia :). Panowie odpowiedzialni za oprawę graficzną i tym podobne sprawy spisali się na medal. Nie tylko większa ilość kolorów niż w MDK dodała grze uroku - efekty świetlne, mgła czy co tam jeszcze wypatrzysz - wykorzystano ogromną większość potencjału kryjącego się w naszych 16 i 32 megabajtowych

kartach graficznych. (Oczywiście nie zapomniano o obsłudze T&L). I tu jest ten ból - na Celeronie 433 z 128ramu i TNT2 32mb na pokładzie, gra w 800x600, z włączonymi wszystkimi detalami i 32bitowym kolorem, ledwo wyciągała 25 klatek na sekundę. Ale dla upartego nic trudnego - po zredukowaniu detali do 50%, zmienieniu rozdzielczości ekranu do 640x480 i ustawieniu 16 bitowej palety, w MDK2 da się nawet pograć na bardzo słabym sprzęcie [czyli tym z wymagań minimalnych]. Tylko podczas dogrywania większych i bardziej skomplikowanych lokacji gra może - niezależnie od konfiguracji i gry i kompa - trochę "pochrupać". (Szczególnie jest to zauważalne, gdy będąc Kurtem, zwiedzamy miasto Obcych). Tak czy siak - chociaż MDK2 jest bardziej kolorowy od poprzednika, to i tak ma ten sam - znany z pierwszej części - specyficzny klimat i grywalność...

## BOHATERZY

**Kurt Hectic - główny bohater poprzedniego odcinka. (Ja chcę już teraz trzecią część! :)). Podobno nigdy nie chciał być bohaterem. Ale mówi się trudno, został bohaterem z przypadku. Szczególne zainteresowanie wzbudza jego kostium, z wbudowaną snajperką w nieco dziwnym hełmie (i to właśnie snajperka jest jedną z głównych atrakcji dających kopa podczas rozgrywki). Pociski ze snajperki jak i z "ręcznego" machinguna nigdy mu się nie kończą.**

**Max - sympatyczny psiak. Jest zrobotyzowany, pali cygara i uwielbia oglądać "Matrixa". (Ach, te łuski...). Chodzi na dwóch łapach, a cztery inne (!) już nie mogą się doczekać, aż będą strzelać z pistoletów, machinegunów, chaingunów, shotgunów czy rakiet. (Tak! Max może strzelać z czterech giwer równocześnie!). Czasem musi polatać na jetpaku. Ogólnie jest to najsympatyczniejszy bohater; w angielskiej wersji gry ma świetnie podłożony głos.**

**Dr. Fluke Hawkins - to jemu ludzkość zawdzięcza istnienie takiego bohatera jak Kurt. Mały, chudy, ale i tak w każdej sytuacji sobie poradzi. Są podejrzenia, że to stary Macgavera - umie zrobić wszystko z niczego (atomowy grzejnik rules). Wielki geniusz z dziedziny biomechaniki, chemii i techniki. Posiada duży statek kosmiczny. Nie wiedząc czemu nie lubi, gdy opanowują go kosmici ;). Cierpi na chorobę, której nazwy nie pamiętam - na drzwiach, ścianach uwiecznia swoje nazwisko.**

**Hyde - drugie wcielenia Doktora Fluke Hawkinsa. Jest wielki, ciężki i ma ogromną siłę. Doc zamienia się w niego po wypiciu koktajlu atomowego (ten to ma gust;)). Hyde'em jesteśmy bardzo rzadko i bardzo krótko (a szkoda), bo gra się nim zupełnie odmiennie niż Maxem, Kurtem czy Doktorkiem. PS Ci, którzy wiedzą czemu gość nazywa się Hyde, mogą sobie uścisnąć prawą rękę i bez paniki oczekiwać matury z polskiego - kiedyś Was dopadnie...**

**Chuckleberry Fin - Ulubiona Rybka Hawkinsa. Stary pryk zmusza ją do otwarcia pewnej śluzy. Oczywiście nie zważa na niebezpieczeństwa, które grożą Chuckleberremu. I to pewnie dlatego rybcia ma jakąś kwaśną minę. A co do samego nią grania... to jeden z bardziej chorych, ale jakże cieszących pomysłów zaserwowanych nam przez BioWare. BTW: jeśli wiesz też skąd "pożyczono" sobie pomysł na nazwisko rybki, to tylko pogratulować oczytania.**

(Właśnie, grywalność! Jak mniemam, wielu z was zauważyło, że nie wiadomo o czym bym wspominał - to i tak skończę piejąc z zachwytu nad grywalnością MDK2. Cóż poradzę, gdy jakaś magiczna siła trzyma nas przy ekranie i nie pozwala odejść, pomimo tego, że po raz -enty próbujemy pokonać jakąś przeszkodę. Ma na to niewątpliwie wpływ także i dźwięk: jest R-E-W-E-L-A-C-Y-J-N-Y. FXy są takie, jakie powinny być - i innych po prostu sobie nie wyobrażam! Malutki, chudziutki (i za przeproszeniem... puszczający zielone bąki:)) potworek mówi zabawnym piszczącym głosem, a jego dziesięć razy większy i grubszy brat ma oczywiście głos odpowiedni do postury [a zachrypły jakby przez rok pił tylko polskie wina owocowe, klasy "Czaru Teściowej"]. Zwinięcie spadochronu, dźwięk wydawany przez Maxa podczas podskoku, czy odgłos przelatującego statku Obcych są, jak i inne efekty, perfekcyjnie. Muzyka - ech, warto ją wydać osobno, jako soundtrack!

Jak na razie w 95% recenzji wymieniłem same plusy. Jednak nie ma co ukrywać - na deser przyszykowałem jeszcze dwa minusy - ale za to takie, które sprawiły, że ocena MDK2 to "tylko" 9, a nie 10/10. Oto pierwszy - a imię jego - liniowość. Twa rola ogranicza się do realizacji wizji scenarzystów, nie masz wpływu na dziejące się wydarzenia; możesz tylko w nich aktywnie uczestniczyć. Dla mnie jednak nie jest

to minus, który by grę dyskwalifikował. Gorsza sprawa, że w grze nie ma trybu multiplay, co jest nieco frustrujące dla zwolenników zbiorowej zabawy. Z drugiej strony wolę BRAK trybu multi niż przyczepianie go na siłę - "bo trzeba, bo wypada". Znam kilka gier, w których tryb multi był wykorzystywany przez hiszpańską inkwizycję do torturowania szczególnie zatwardziałych heretyków. Zatem - może to lepiej, że w MDK2 nam tego oszczędzono?

Ale żeby zakończyć ten tekst miłym akcentem, chcę zwrócić Waszą uwagę na poczucie humoru autorów. [Hej!! tak, do Ciebie mówię!!! Obudź się do cholery... no, dzięki, ja tu pracuję ciężko na chleb, moglibyście to uszanować...]. Takie motywy,

jak gadająca kosmitożerna roślina (przyjaciel Doktorka), czy kosmici tańczący macarenę zdrowo mnie ubawiły. Aha, i tutaj także znajdziemy pewne elementy z Matrixa... [A więc to jednak prawda, że on jest wszędzie?]. □

**Ocena: 9**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** BioWare Corp.
**Dystrybutor:** CD Projekt; Tel. (022) 519 69 00
**Internet:** http://www.interplay.com/mdk2
**Wymagania:** Win 95/98, P233, 32 MB RAM, 250 MB HDD
**Akcelerator:** Konieczny

**Plusy:**
- grywalność!
- grafa/muzyka/efekty
- klimat
- poczucie humoru autorów

**Minusy:**
- liniowość
- na niektórych lokacjach gra odczuwalnie zwalnia

Demo na CD 7/00

# The Crystal Key

*Jak się dostaje w dłonie produkt, którego twórcy we wstępie do instrukcji piszą, że mozolili się nad nim pięć lat, to człek zaczyna snuć osobliwe rozważania, dotyczące celowości takiego wprowadzenia. Proszą o litość? "Ludzie, tyle lat harówy, oceńcie to jakoś przyzwoicie". Chcą się wytłumaczyć? "Chłopaki, są tam bugi, ale po pięciu latach i wam by się wszystko pozajączkowało". A może to ubezpieczenie? "Po pięciu latach dopieszczania rzecz musi być dobra!". Takie myśli taziły mi po łbie, kiedy uruchamiałem grę - zauważcie, że jeszcze jej nie zobaczyłem. Wszystkie te podejrzenia rozwiały się, jak poranna mgła w promieniach słońca [ma się tę poetycką duszę] po kilku godzinach zabawy z programem. Ale powróciły... oj powróciły.*

## El General Magnifico

Osnowa gry jest taka. Do Ziemi dociera sygnał z gwiazd. Treści sygnału nie przeznaczono dla nas - jest nią ostrzeżenie, że jakiś Ozgar został pokonany, ale nie do końca. Coś tam tonie... i wszyscy mają natychmiast, porzuciwszy kolonie, wrócić do Arkonii. Ki diabeł?

Szybko się okazuje, że sprawa, która niby Ziemian nie dotyczy, jest dla nich gardłową. Po kilku dniach na niebie pojawił się ogromny statek gwiezdny. Ze statku błyskawicznie zaczęto rozsyłać satelity, które zeszły na orbitę równikową. Natychmiast też zaczęły się zmiany klimatyczne. Ku brzegom, wstrząsanym ruchami tektonicznymi, pomknęły ogromne fale pływowe. Ludzkość ogarnęła panika.

Czyżby były to przejawy działalności owego Ozgara, o którym mówił tajemniczy sygnał?

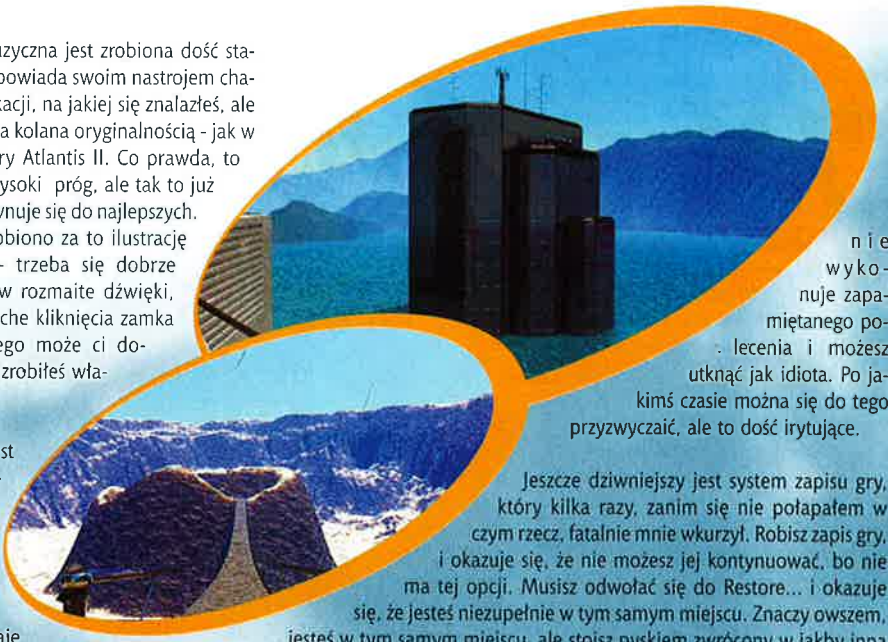
I oto do akcji wkraczasz ty. Wcielasz się w rolę pilota eksperymentalnego statku podprzestrzennego, który budowano w bazie nieopodal Południowego Bieguna na Antarktydzie. Naukowcy szybko zlokalizowali źródło sygnału Arkonian i teraz wyruszasz w nieznane, by zobaczyć, jakie siły kryją się w miejscu jego wysłania. Jeśli Arkonianie zdołali jakoś pokonać Ozgara, trzeba ci udać się do Arkonian.

Od tej chwili gra jest twoja.

Gra przypomina niektóre wyroby Cryo - na przykład Atlantis. Mówię o wyglądzie i zasadach poruszania się po jej obszarze. Wszystko, co w niej możesz oglądać, widzisz oczami pilota. Widać zaś sporo - odwiedzasz obce planety, pustynne i pełne roślinności [choć trzeba rzec, że ich twórcy nie za bardzo się wysilili, by mnie przekonać, że jestem na innej planecie], a także penetrujesz obce miasta. I znowu potrzebne jest zastrzeżenie, że gdybyś nie wiedział, iż jesteś w innym świecie, to ciężko byłoby ci znaleźć argumenty, które temu przeczą. Nawet w obcych statkach kosmicznych - w których radziłbym jednak zachować daleko posuniętą ostrożność - czujesz się jak u siebie w domu. Klawiatura numeryczna ozdobiona jest wprawdzie innymi symbolami, ale układ cyfr jest dokładnie taki sam, jak nasz, w związku z czym nie powinieneś mieć żadnych problemów. Godzi się też odpowiedzieć, że system współrzędnych mamy dokładnie taki sam, jak Arkonianie, dzięki czemu możesz korzystać z arkoniańskiego systemu teleportacji, wprowadzając doń współrzędne ze swojego statku. No, ale może się czepiam.

Z drugiej strony wszystko wygląda dość ładnie. Wnętrza, po których się poruszasz są wręcz śliczne - i tak sterylne, jakby mieszkańcy od dawna przewidywali katastrofę i wszystko starannie odkurzyli. No, ale może byli tacy porządni - w końcu to Obcy. Tak czy owak, grafika jest dobra, choć wszystko robi wrażenie bardzo sterylne, jakbyś odwiedzał wystawę, a nie opuszczone w panice miasto. Dziwi także pewna niekonsekwencja cywilizacyjna - z jednej strony teleportacja i systemy zasilane energią słoneczną, ale chodniki i szyby w kopalniach są obudowane starymi, dobrymi drewnianymi stemplami. No, może wykorzystywali opustoszałe od dawna konstrukcje. Jedna z machin [dzwon do nurkowania] wygląda, jak statek Boba Fetty z Wojen Gwiezdnych - i ciekaw jestem, co na to spece z Lucasfilmu. Ale nie ja będę się procesował z twórcami gry. Pomysł zresztą mi się spodobał - jest dość zabawny.

Ilustracja muzyczna jest zrobiona dość starannie - i odpowiada swoim nastrojem charakterowi lokacji, na jakiej się znalazłeś, ale nie powala na kolana oryginalnością - jak w przypadku gry Atlantis II. Co prawda, to może zbyt wysoki próg, ale tak to już jest, że porównuje się do najlepszych. Starannie zrobiono za to ilustrację dźwiękową - trzeba się dobrze wsłuchiwać w rozmaite dźwięki, bo czasem ciche kliknięcia zamka magnetycznego może ci donieść, że coś zrobiłeś właściwie.



Fabuła gry jest dość skomplikowana, ale największą z jej wad jest to, że zagadki, przed jakimi staje gracz, są dość trudne - a ich rozwiązanie, aczkolwiek logiczne, jest tak trudne do odnalezienia, że niemal niemożliwe. Ja jestem stary wyjadacz, na przygodówkach zjadłem ze dwa komplety sztucznych zębów, ale mogę ofiarować konia z rzędem temu, co sam się domyśli, że długość wierszy w pewnej księdze, należy skojarzyć z... a nie, tego wam w recenzji nie powiem. W każdym razie rozwiązanie jest tak niezwykłe, że po jego odkryciu sam się ze czcią pocałowałem w czoło. Im dalej zaś, tym trudniej.

nie wykonuje zapamiętanego polecenia i możesz utknąć jak idiota. Po jakimś czasie można się do tego przyzwyczaić, ale to dość irytujące.

Jeszcze dziwniejszy jest system zapisu gry, który kilka razy, zanim się nie połapałem w czym rzecz, fatalnie mnie wkurzył. Robisz zapis gry, i okazuje się, że nie możesz jej kontynuować, bo nie ma tej opcji. Musisz odwołać się do Restore... i okazuje się, że jesteś niezupełnie w tym samym miejscu. Znaczy owszem, jesteś w tym samym miejscu, ale stoisz pyskiem zwrócony w jakby inną stronę. I - a to już jest świństwo! - przepadły wszystkie przedmioty z twego plecaka! Spokojnie, są - tyle że się pochowały - musisz ponownie otworzyć plecak. Zanim jednak to odkryjesz, może ci się zrobić gorąco. Raz też - trzeba rzec, jakoś tak się zapętliłem - choć może rzecz wynikła po części z mojej winy - że musiałem grę zacząć od nowa. Niekoniecznie należy to uważać za grzech pierworodny, ale twórcy powinni przewidzieć, że gracz może okazać się durniem i tak skonstruować grę, by wyeliminować możliwość utknięcia w ślepej uliczce. Hej! Gdzie te czasy, kiedy człowiek - młodszy i znacznie bardziej urodziwy niż teraz! - grał w "Indiana Jones & Fate of Atlantis"!

I na koniec jedna uwaga. Bawiłem się programem kilka ładnych dni, aż wreszcie go skończyłem. Ponieważ zacząłem żywić brzydkie podejrzenia, skasowałem zapisane gry, usunąłem program z dysku, a potem zainstalowałem go jeszcze raz i zagrałem od początku, już na pewniaka. Zabawy wystarczyło na około czterech godzin. No... pomyślałem sobie, to trochę mało. Widziałem programy, przy których gracz nawet z solucją w ręku mozoli się kilkanaście godzin. Co prawda, godzi się rzec, że grałem w nią znacznie dłużej, szukanie wyjścia z niektórych sytuacji i popchnięcia akcji do przodu, jak już zaznaczyłem, bywa diablo irytujące i długie...ale z drugiej strony, nie po to się kupuje grę, by się potem nad nią wściekać.

W sumie gracz otrzymuje program bardzo starannie wykonany [pięć lat pracy!], ale może jakby przeintelektualizowany. Zagadki, jakie stają przed nim, są dość skomplikowane, i na dodatek nie za bardzo sprawny interfejs wyraźnie przy nich utyka. Grafika początkowo zachwyca, ale potem zaczyna nużyć sterylnością - u tych Arkonian chyba nawet karaluchy mają wypucowane pancerzyki. I - pomijając

Gra ma pozornie przyjazny interfejs, który jednak okazuje się dość toporny, a jego największą wadą jest to, że działa z pewnym opóźnieniem. Wiesz, że jakieś działanie jest logiczne, ale kiedy każesz to programowi wykonać, on czeka, jakby się zastanawiał, i w końcu wykonuje daną rzecz po kilku sekundach. Jeżeli jesteś pewien swego i wiesz, co w danym miejscu lokacji zrobić, to dobrze. Jeśli jednak pewien nie jesteś i przesuniesz kursor gdzie indziej, to przepadłeś - program

**Ocena: 6**

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:** Dreamcatcher Interactive

**Dystrybutor:** CODA tel. (022) 826 33 11

**Internet:** http://www.dreamcatcher.com

**Wymagania:** Pentium 133, 32 MB RAM, 70 MB wolnej przestrzeni na HD, CD x 8

**Akcelerator:** xxxx

**Plusy:**
- Ładna grafika. Stosunkowo niewysokie wymagania sprzętowe

**Minusy:**
- Mało efektywny interfejs, wysoki stopnie komplikacji zagadek


Twórcy gier **AD2044** i **REAH** zapraszają na nową **fantastyczną przygodę**

SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY

Druga odsłona dzisiaj... **premiera jesienią!!!**

**www.schizm.com**

LK AVALON

# Asterix & Obelix: Take On Ceasar

*W zasadzie chyba powinienem sobie darować wstęp. Po cóż mam klepać na darmo w klawiaturę (a wypada nadmienić, że wczoraj wieczorem robiłem sobie manicure), skoro i tak wszyscy wiedzą kim jest Gal Asterix? Każdy przecież MUSIAŁ mieć do czynienia z komiksem o przygodach dzielnego i wielkiego duchem - acz małego wzrostem - wojownika o wolność i niezależność Galii [a ściślej jej małej części] i jego kompana Obelixa - lub chociażby oglądał któryś z filmów animowanych. Gwoli formalności: powstanie kultu (chyba można mówić o kulcie Asterixa, jeżeli jest jednym z najpopularniejszych komiksów na naszej planecie?) tego wojowniczego Gala zawdzięczamy Francuzom René Goscinnemu i Albertowi Uderzo.*

**Einherjer a.k.a. Eld**

Zaskakujące, jakie czasami ludzie mają dziwne pomysły. Zwłaszcza ci, którzy kręcą filmy. W naszym pięknym kraju zapanowała właśnie moda na przenoszenie na srebrny ekran największych dzieł polskiej literatury. Tymczasem na świecie panuje wręcz odwrotna tendencja. Weźmy chociażby Francję. Nie brakuje żabojadom wybitnych pisarzy, a zamiast nakręcić coś historycznego, wywalają "skromne" 45 milionów zielonych na produkcję filmu opartego na komiksie. Mowa o "Asterix kontra Cezar", który gościł również na polskich kinach. Film wprawdzie krytykom nie przypadł do gustu, ale młodzi widzowie byli zachwyceni. To wystarczyło, aby firma Cryo wykupiła wszelkie prawa do "używania" Asterixa i wypuściła na rynek gier dzieło: Asterix & Obelix: Take On Ceasar.

Nawet pomiędzy Gallami dochodzi do konfliktów.

**Nudno, zbyt krótko i za prosto. Grywalność tej gry to istna kpina z graczy, nawet tych najmłodszych.**

Mam dla Was pytanie. Być może najtrudniejsze, z jakim się spotkacie podczas swego życia. Oto ono: do jakiego gatunku gier należy Asterix & Obelix: Take On Ceasar? Dobra, koniec tych głupich żartów. I tak przecież każdy dobrze wie, że do czynienia możemy mieć tylko i wyłącznie ze zręcznościówką, skierowaną do najmłodszych graczy. Przynajmniej taką politykę stosuje Disney, który zasypuje półki sklepowe takimi grami na podstawie swoich filmów (vide Aladdin, Lion King czy Tarzan). Nie inaczej jest w przypadku Asterixa. Uprzedzę jednak fakty i od razu napiszę, iż nawet bardzo młodzi gracze będą mieli kłopoty z przetrawieniem dania zaserwowanego przez Cryo. Nie piszę dlatego, że nie lubię zręcznościówek. Wręcz przeciwnie, lubię sobie pograć w starego Aladdina czy Tarzana. Zwyczajnie Asterix & Obelix: Take On Ceasar pod żadnym względem nie może się równać z często już wiekowymi gierkami Disneya. To dziwne, biorąc pod uwagę, że teoretycznie zrobienie niezłej zręcznościówki to banał. Zwłaszcza dla tak dobrej i doświadczonej stajni jak Cryo. Tymczasem teoria po raz kolejny nie pokryła się z praktyką...

Gracz może kierować poczynaniami Asterixa bądź Obelixa, lub też zagrać we dwóch z kumplem (tudzież jeszcze lepiej z jakąś fajną laską) i wówczas sterować obydwiema postaciami jednocześnie. Jakiejś większej różnicy pomiędzy sterowaniem Asterixem i Obelixem nie widać. A to z racji tego, że mały Gal wcale nie porusza się tak, jak oryginał. Jego ruchy są niekomiksowe, ale... bardzo ludzkie. Widać, że zastosowano motion capture (przynajmniej takie odnieśliśmy wrażenie w redakcji), a przecież kłóci się to z ideą Asterixa, który przecież jest postacią RYSOWANĄ. Podobnie ma się sprawa z Obelixem. Ten grubas tak naprawdę nie jest aż tak tłuściutki, jak jego protoplasta i wskutek tego też porusza się niczym rącza łania. Milczeniem pominę nieodłącznego kompana Obelixa, Idefixa. Z racji tego, że ni w ząb nie przypomina sympatycznego kundelka z komiksów i filmów rysunkowych [widać nie było odpowiedniego kundelka pod ręką?].

To wszystko jednak pikuś przy grywalności Asterix & Obelix: Take On Ceasar. Nie bardzo wiem, co mogłoby przyciągnąć ewentualnych graczy na dłużej niż piętnaście minut. Wszystkich plansz jest zaledwie siedem. Wedle woli możecie je pokonać po kolei (opcja New Game) lub/i wybrać dowolną planszę (Challange). Zatem plansz jest żenująco mało, ale najgorsze jest, iż są one do siebie bliźniaczo podobne, a w dodatku POTWORNIE nudne. Weźmy chociażby plan-

## Asterix kontra Cezar

Film, który mogliście zobaczyć w zeszłym roku na ekranach kin, jest podobno najdroższą (około 45 mln. zielonych) produkcją w historii kina francuskiego. Brak jakiejkolwiek rozsądnej fabuły został skrzętnie zakryty całą plejadą gwiazd francuskiego (i nie tylko) kina. W głównych rolach zostali obsadzeni Christian Clavier (Asterix), Gérard Depardieu (Obelix) i Roberto Benigni (Centurion Detritus). Na planie pojawiło się również 1500 statystów i prawie 500 zwierząt, a na potrzeby filmu uszyto 1200 kostiumów. Całość wyreżyserował Claude Zidi, który wykorzystał w tym celu scenariusz napisany przez siebie i Gérarda Lauziera. Jak już jednak wspomniałem, scenariusz jest najsłabszym aspektem filmu Claude Zidi. W skrócie: Centurion Delritus chce obalić Cezara za pomocą magicznego napoju, który potrafi przyrządzać tylko jeden druid, który zwie się Panoramix i zamieszkuje wioskę groźnych Galów. Dalej fabuła filmu toczy się zgodnie z oczekiwaniami młodych fanów sympatycznego Asterixa i grubego Obelixa. Obydwaj sprawiają Rzymianom tęgie lanie.

czy. Nawet tych najmłodszych. Co to za atrakcja wykonywać te same czynności na każdej planszy? Uwierzcie mi, oprócz teł nic się nie zmienia! Szkoda papieru na dalsze rozwodzenie się nad tą gierką. Dłużej piszę recenzję niż przeszedłem tę cieniutką grę ;).

Przejdźmy zatem do jaśniejszych punktów Asterix & Obelix: Take On Ceasar. Trudno je znaleźć, ale jeżeli mam coś wskazać, to wybiorę muzykę. Kto był w kinie na Asterix kontra Cezar, ten wie, że muzyka była najlepszą częścią tego kiepskiego w sumie filmu. Została oña przeniesiona do gry i dzięki temu produkt Cryo załapał u mnie jakiegoś plusika. (Ale dźwięk - sfx - już tylko taki sobie. Mnie denerwowały okrzyki "Mammamija" w wykonaniu rzymskich wojaków). Gorzej z grafiką. Wcześniej już pisałem o wyglądzie postaci, który jest co najmniej tragiczny. Pozostała część grafiki prezentuje identyczny poziom. Owszem, jest kolorowo i komiksowo, ale wszystko to wydaje się być zrobione minimalnym kosztem pracy. Oczy bolą od nadmiaru pikseli i obleśnych sprite'ów. Naturalnie, jak to zawsze w przypadku gier na podstawie filmu, nie obeszło się bez filmowych wstawek. Na całe szczęście jest ich niewiele. Swoją drogą zastanawiam się, gdzie nagrywano głos Cezara z tych wstawek. Moim zdaniem w studni, sądząc z pogłosu i entuzjamu z jakim aktor je wypowiada...

Takim oto sposobem biedny Asterix doczekał się podwójnej profanacji. Najpierw francuscy filmowcy nakręcili niewysokich lotów film o przygodach małego Gala, a następnie programiści Cryo zrobili na jego podstawie

szę zatytułowaną Fish Fight. Na środku ekranu biją się (rybami gwoli ścisłości) zaciekle jacyś pacjenci. Co chwila z tłumu wylatuje ryba, którą Asterix bądź Obelix musi złapać. Kolejna plansza Ceasar's Catapult. Co my tutaj mamy? Katapulty wyrzucające kamienie, które oczywiście nasi bohaterowie powinni przyjmować na siebie. Następne plansze nie przynoszą żadnych zmian poza obiektami, jakie musimy złapać albo odbić, albo skopać. Może to być tarantula (Circus Games) albo świniak (Banquet Of The Starving). Pojawiają

się także od czasu do czasu przeszkadzajki w postaci Rzymian [których musimy... co za niespodzianka... skopać!]. Jedynym odstępstwem od schematu jest plansza Hellish Turtles, na której któryś z dwóch dzielnych Galów musi obronić swoją wioskę przed atakiem wstrętnych Rzymian. Tyle że owe ataki są również schematyczne i po minucie katowania klawisza odpowiedzialnego za "fire" gracz ma serdecznie dosyć.

Czyli: nudno, zbyt krótko i za prosto. To jest to, co myślę o Asterix & Obelix: Take On Ceasar. Grywalność tej gry to istna kpina z gra-

Asterix podający do stołu dzika.

jeszcze gorszą grę. Asterixa w oryginale nie da się po prostu nie lubić, a jednak na myśl o Asterix & Obelix: Take On Ceasar przechodzą po moich plecach nieprzyjemne ciarki. I nie jest to tylko moja ocena. Tą gra wywołała w redakcji spore ożywienie i przez pierwsze kilkanaście minut grałem otoczony wianuszkiem szacownego grona redaktorów. Niestety, ich reakcje były identyczne jak moje, czyli najpierw ciekawość, a z czasem totalne zniesmaczenie i złośliwe docinki pod adresem "twórców" tego "dzieła". Końcowa ocena jest wynikiem naszej "burzy mózgów". Na więcej punktów Asterix & Obelix: Take On Ceasar nie zasługuje. □

**Ocena: 3+**

INFO · INFO · INFO · INFO

**Producent:** Cryo Interactive

**Dystrybutor:** Cryo Interactive

**Internet:** http://www.cryo-interactive.com

**Wymagania:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, CD x4, karta muzyczna

**Akcelerator:** konieczny

**Plusy:**
- po długim modleniu się o natchnienie, znalazłem wśród zalet muzykę
- mimo wszystko to jednak Asterix i Obelix + cała reszta ferajny :)

**Minusy:**
- gra jest pozbawiona jakiegokolwiek sensu i grywalności
- lepsze zręcznościówki robiono 10 lat temu
- nudna
- krótka
- zbyt prosta
- dlaczego Asterix i Obelix nie poruszają się, jak powinni?
- wolę Kajka i Kokosza


Najpopularniejsza platformówka na rynku!

JAZZ JACKRABBIT 2 the secret files

49⁹⁰

Seria gier Jazz JackRabbit 2 **The Secret Files** i **Zimowe Przygody** to doskonała rozrywka.

Mnóstwo dynamicznych, naszpikowanych niespodziankami poziomów, setki przezabawnych przygód...

DOSKONAŁY PREZENT

JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMOWE PRZYGODY

49⁹⁰

... tryb jednego lub wielu graczy w kilku trybach współdziałania. Troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori. Edytor poziomów...

'Po prostu fajna rodzinna platformówka' (CD Action)

całkowicie po polsku

Wymagania: P90, Win. 95/98. Wysyłka do 24 godzin od zamówienia. Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

L. K. Avalon, tel: (17) 858 77 67
email: office@lkavalon.com, www.lkavalon.com

# GROUND CONTROL

*Klasyczne RTS-y w rodzaju Starcrafta mają ostatnio sporą konkurencję. Popularność zyskuje przede wszystkim RTWG, czyli Real Time War Games. Są to gry w których toczymy wojny podobnie jak w Warcraft I i II, jednak podstawowa różnica polega na tym, że gracz nie musi zajmować się ekonomią, lecz koncentruje się na prowadzeniu bitew i wojen. Zamiast zbierać surowce i rekrutować kolejne oddziały, w RTWG staramy się maksymalnie wykorzystać możliwości bojowe naszych skromnych zazwyczaj wojsk. Ostrożność w podejmowaniu decyzji wymusza również fakt, że jednostki, które przeżyją, zyskują pewne doświadczenie (co z kolei zwiększa ich walory bojowe w kolejnych misjach). Jedną z pierwszych popularnych gier tego typu był niezapomniany Cannon Fodder. Brak turowych przestojów i ostra walka, to pomysł, który sprzedał się (i nadal sprzedaje) jak świeże bułeczki. Przekonaliśmy się o tym grając w Myth a już zupełnie niedawno w Dogs of War. Wydawało się, że to właśnie ten ostatni tytuł przejmie pałeczkę pierwszeństwa w grach z rodziny RTWG, lecz na firmamencie pojawił się niespodziewanie Ground Control.*

**Czarny Iwan**

Jest rok 2419. Trzecia Wojna Światowa niemal wytrzebiła rasę ludzką. Zniszczenia, których dokonano wypaliły Ziemię - kolebkę ludzkości - praktycznie do cna. Zdegradowane na setki lat środowisko naturalne; zatrute rzeki, wypalone lasy, ciężkie od metali powietrze - to bilans największego konfliktu zbrojnego w dziejach Ziemi. Na gruzach cywilizacji uformowały się dwie silne frakcje, organizacje militarno-polityczne: The Order of the New Dawn oraz Crayven Industies. Ich celem stała się nie tyle rekultywacja własnego, zniszczonego świata, co kolonizacja innych planet i pozyskanie surowców. Pokój nie trwał długo. Zarzewie nowego konfliktu powstało wokół planety o kryptonimie Krig-7B. Tym razem pozostać ma tylko jeden zwycięzca. Ostateczne rozwiązanie i rozstrzygnięcie kwestii dominacji spoczywa w twoich rękach. Wygrać może tylko jeden!

Przewaga gry z Massive (szwedzki developer) nad konkurencją polega przede wszystkim na doskonałym opracowania graficznych projektu. Już intro oparte na engine gry (a nie na filmikach FMV) prezentuje się bardzo ładnie. Prawdziwa ekstaza zaczyna się jednak, gdy wstępujemy na arenę. Sztywni ni-

czym Pinokio rycerze z Mytha wsparci na kilku spritach nijak nie przystają do w pełni trójwymiarowych postaci z Ground Control. Całe środowisko gry, pojazdy naziemne, piechota, samoloty, itp. to pełne 3D. Szczególnie atrakcyjnie wygląda to w wypadku jednostek latających, ot choćby AV/U-122 LSA 'HAWK' . "Jastrzębie" płynnie kołują nad bazą, za samolotami widać ślad spalin, refleksy światła odbijają się w metalicznej powłoce kadłubów. Wydaje się, że wystarczy dobrze się przyjrzeć by dostrzec pilota w kokpicie.

Najciekawiej prezentuje się jednak atak. Każdy pocisk ma inną trajektorię, a przez cały czas lotu, aż do uderzenia w cel, możemy go obserwować. Ground Control umożliwia również dowolną zmianę perspektywy i kamery. Możemy obserwować cele w odniesieniu do wybranego pojazdu, np. w ujęciu izometrycznym (gdy kamera jest usytuowana z tyłu i powyżej danej jednostki), z góry, z przodu, itp. Jednocześnie, przy zmianie zoomu, jakość obrazu nie zmienia się na gorsze. Jeszcze niedawno w świetnej skądinąd grze Missing in Action mogliśmy delektować się podobnymi obrazami. Doskonały widok na kolumny pancerne, piechotę, czy też latające jednostki wsparcia tracił jednak na jakości, jeżeli tylko zbytnio zbliżaliśmy oko kamery do obiektów. Dziarsko maszerujący żołnierze okazywali się wówczas złożonymi z niedopasowanych sześcianów golemami. Gdybyś ubrał się teraz w kilka kartonów, świetnie nadawałbyś się do tego oddziału. Takie niezbyt przyjemne widoczki odbierały grze blasku. Podobne rzeczy nie zdarzają się w Ground Control. Nawet jeśli kamera znajdzie się tuż nad czołgiem, wyraźnie widać, że jest to pojazd pancerny a nie niedorobiona kostka Rubika.

W Ground Control cała mapa jest odkryta już na początku misji, jednak fog-of-war skutecznie utrudnia obserwowanie manewrów wroga. Gra składa się z trzydziestu misji. Nie można ich jednak rozegrać w trybie single, lecz jedynie jako kampanię. Będzie to piętnaście misji po stronie The Order of the New Dawn oraz 15-ście w szeregach Crayven Industies.

Jednostki, które wezmą udział w bitwie są wybierane na orbicie i po sformowaniu oddziału nie możemy już dokonać zmiany jego składu. Zanim to nastąpi przeanalizujemy cel misji. Specjalny system ekranów na których dokonana zostanie prezentacja przypomina bardzo okna brifingu ze Starcrafta. Wojsko zostaje przeniesione na planetę za pomocą transporterów. Lądowanie i wyładunek jest automatyczny, musimy jedynie potwierdzić pozycję. W Ground Control nie ma dziesiątek jednostek, które pojawiałyby się w trakcie rozgrywania kolejnych scenariuszy. Ich różnorodność polega przede wszystkim na rozróżnieniu ze względu na stopień doświadczenia i wyposażenie. Każdy typ jednostki charakteryzuje aż siedem parametrów, co oznacza, że pewne rodzaje wojsk i uzbrojenia są lepiej predestynowane do określonych zadań niż inne. Żołnierzy piechoty opisują następujące dane: firepower, health, view range, perception, armor, speed, stealth, tech level. W obydwu armiach mamy jedynie dwa typy jednostek piechoty. Oprócz różnicy w sile ognia, żywotności, zbroi, itp. mają również inne uzbrojenie i wyposażenie dodatkowe, np. CCMIB-2 Marine dysponuje apteczką oraz radarem. CCSF-9 Jaeger, żołnierz jednostki specjalnej ma oprócz 140mm RAW (Rifle Attached Warcheads) również apteczkę i noktowizor.

Jednostek latających mamy po cztery dla każdej ze stron. Są to myśliwce i bombowce o różnej klasie i walorach bojowych. Oprócz czołgów i lekko opancerzonych ścigaczy armia może się również składać z jednostek pomocniczych (wyspecjalizowany pojazd naprawczy) oraz ciężkich wozów artylerii (aż do jednostki typu APP-671 CAT 'HOG' uzbrojonej w pociski nuklearne). Grupy szturmowe, nawet w późniejszych misjach nie są bardzo liczne (w przeciwieństwie do Starcrafta, KKND 2 itp.), co wymusza pewne zachowania taktyczne. W Ground Control taktyka jest zresztą niezwykle ważna i to ona decyduje częstokroć o powodzeniu misji. Jeżeli np. oddział piechoty ostrzeliwuje wroga zza barykady, czy choćby opancerzonego czołgu, jego straty są znacznie mniejsze (stan poszczególnych żołnierzy obrazuje 'pasek życia' ponad nim). Podobnie, gdy oddział trafi do doliny lub kotliny i zostanie zaatakowany z góry, jego straty będą proporcjonalne większe, niż gdyby bitwa rozgrywała się na płaskim terenie. Pomyślano nawet o tym, że czołgi mają zazwyczaj nieco cieńszy pancerz z tyłu pojazdu, dzięki czemu celny strzał w rufę może znacznie szybciej unieszkodliwić czołg. Oczywiście nie zapomniano, że piechota porusza się znacznie wolniej niż oddziały zmotoryzowane. Z kolei żołnierze piechoty mogą forsować nawet wysokie i strome wzgórza, gdy tymczasem czołgi muszą omijać takie przeszkody. Zazwyczaj nie można też ustawić jednostek rzędami, jeden za drugim (uzależnione jest to od typu wojsk), czyli nie występuje sytuacja, gdy strzelamy w plecy swoim własnym żołnierzom. Warto też zwracać uwagę na formacje wojska (trzy możliwości). O ile istnieje możliwość frontalnego ataku, ustawienie członków oddziału jeden za drugim, może okazać się tragiczne w skutkach.

Po lewej:
**CCMIB-2 "MARINE" - podstawowa jednostka Crayven Marines. CCMIB-2 wyposażony jest w wyrzutnię rakiet Welby-Simms DEV20011 "Devastator" oraz masę dodatkowego sprzętu.**

U góry:
**Jednostki bojowe przenoszą się równie doskonale z odległości "wielu kilometrów", jak i kilku metrów.**

Kierowanie oddziałami jest b. wygodne i praktyczne. Służą do tego specjalne ikony, które umieszczono na ekranie (symbolizują poszczególne formacje wojsk). Przypomina to trochę proporce z Dark Omen lub Shoguna. Można również zaznaczać myszką część wojsk, a nawet poszczególnych żołnierzy czy pojazdy. Świetnie pracująca kamera znacznie ułatwia to zadanie. Co do scenariuszy samych misji, są to standardowe zadania, które znamy już z gier z cyklu Command&Conquer.

Ground Control zaskakuje nie tylko dopracowaną fizyką, świetnym wyglądem i sporą grywalnością. Prawdziwym majstersztykiem jest tło dźwiękowe a przede wszystkim muzyka, którą słyszymy w trakcie brifingów i przebiegu samych misji. Marsowa, trochę wzniosła i mroczna: nogi same niosą do marszu. Na pewno świetnie się przy niej gra co tym bardziej docenicie, jeśli zdecydujecie się na multiplayera. Grać może osiem osób jednocześnie. Do wyboru mamy Internet, LAN i tradycyjny RTS multi.

Ground Control to nowatorska pod względem prezentacji i wyjątkowo dobra gra z rodziny RTS. Klimat jak z Żołnierzy Kosmosu lub Aliena, grywalność na poziomie Mytha ewentualnie Dogs of War. Dla fanów strategii będzie to prawdziwa gratka. Co ciekawe Ground Control został tak pomyślany, że nawet zwolennicy sieczki i masakry mogą zasiąść do monitora. Cztery poziomy trudności sprawią, że GC będziesz mógł przejść w miesiąc lub kilka dni, Ten tytuł jest w najwyższym stopniu wart twojego zainteresowania. □

**Ocena: 9**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** Sierra/Massive
**Dystrybutor:** Play-It tel. 018 4440560
**Internet:** http://www.sierra.com
**Wymagania:** Win 95/98, P200MHz, 32MB RAM, CD-ROM 4x, 4MB Video Card
**Akcelerator:** wskazany

**Plusy:**
- doskonała grywalność
- niesamowite środowisko graficzne i fajerwerki
- świetna fizyka
- wysokie AI
- wymiatająca muzyka

**Minusy:**
- Brakuje tylko misji na morzu

Demo na CD 5/00

# Beach Head 2000

*Z pewnością większość z nas zachwycała się filmem "Szeregowiec Ryan" Stevena Spielberga, a jeśli nie, to każdy z nas powinien pamiętać (i wiedzieć) z lekcji historii o zdarzeniu, które nazwano "lądowaniem Aliantów na plaży w Normandii". Sprawa przedstawiała się dość krwawo i nieprzyjemnie, gdyż po obu stronach zginęło kilka tysięcy dzielnych ludzi. Żołnierze amerykańscy ginęli jak lemingi w drodze za ocean, ostrzeliwani z bunkrów przez żołnierzy Wehrmachtu i SS.*

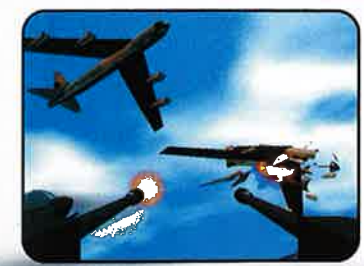
## Czarny Iwan

Nie powstrzymało to jednak Aliantów, którzy dzielnie sforsowali umocnienia wroga. I tu dochodzimy do punktu, drogi czytelniku, gdzie chciałbym Cię prosić o oddanie się krótkiej refleksji na temat: "co by się stało, gdybym to ja siedział w jednym z tych bunkrów i trząsł się jak galareta, trzymając palec na spuście wielkiego MG-42?" Odpowiedź na to pytanie znajdziecie w grze BEACH HEAD 2000 firmy Fusion Games (ta gra znana jest jeszcze z Amigi i C-64).

Sama fabuła gry pozostała niezmieniona, jeśli nie liczyć tego, że osadzono ją w teraźniejszości. Jesteś samotnym strzelcem, pozostawionym samopas w bunkrze, gdzieś na bliżej niesprecyzowanej plaży. Roztacza się stąd wspaniała panorama na morze pełne wrogich okrętów. Ze statków wysyłane są barki desantowe wypełnione po brzegi żądnymi krwi żołnierzami piechoty morskiej. Oprócz tego, będziesz musiał stawić czoło pewnej ilości czołgów, transporterów opancerzonych, samolotów oraz śmigłowców zarówno szturmowych, jak i desantowych. Siła złego na jednego? Nie pozostawiono Cię jednak bez budzącego respekt arsenału, na który składa się działo przeciwpancerne, rakiety przeciwlotnicze, duży RKM oraz poręczny pistolet. Twoim podstawowym zadaniem jest zniszczyć wszystkie wrogie jednostki, walące drzwiami i oknami ze wszystkich możliwych kierunków. A zadania dodatkowe? - heh, nie ma takich!

Zostaniesz wciągnięty w bezustanną walkę w nieskończonej ilości etapów, z których każdy jest trudniejszy od poprzedniego i jeszcze bardziej emocjonujący. Pierwsze pięć z nich to tylko rozgrzewka przed czekającą Cię wielką rzezią. W miarę rozwoju akcji, bohatera atakuje coraz więcej różnych jednostek naraz.

Aby nie było zbyt łatwo, po wyczerpaniu amunicji obraz zostaje zalany krwią i pojawia się napis GAME OVER (co oznacza, że możesz grać jeszcze raz!). Ten sam efekt będziesz mógł podziwiać w momencie rozbicia twojego bunkra. Można temu zaradzić, zestrzeliwując bonusy, czyli skrzynie z amunicją, jak i pancerze zrzucane od czasu do czasu przez samolot zaopatrzeniowy. Reszta to walka, znój i bój oraz chwała oczywiście. Możesz pomyśleć mimo wszystko, że to dość jednostajne zadanie, jednak mogę Cię zapewnić, że nawet nie zauważysz jak za oknem zapadnie ciemna noc, a po chwili pojawi jutrzenka.



Interfejs gry jest prosty i intuicyjny. Menu surowe, ale przejrzyste oferuje także opcję rozpoczęcia gry od momentu, w którym skończyłeś (czytaj: od kiedy zdobyto twoją pozycję). Prócz tego nie różni się od standardowych menusów z lat 80-tych. Sterowanie grą, bez zarzutu, bo też i jeden klawisz fire nie wymaga wielkim zdolności manualnych i studiowania klawiszologii. Wieżyczkę obracasz myszką, a szkoda, bo korbka byłaby nieco lepsza. Możesz sobie także ustawić czułość obrotu poprzez klawisze + i - oraz zmienić oś ruchu Y w myszce przełączając ją klawiszem "I". Dla słabszych komputerów programiści wbudowali ułatwienie w postaci regulowania ilości klatek na sekundę, wyświetlanych przez kartę graficzną (oczywiście poniżej 30 na sekundę zaczyna się slide show). Gracze nie posiadający dopalacza ucieszą się faktem, że BEACH HEAD jest renderowana programowo, co pozwoli cieszyć się nią także mniej usprzętowionym miłośnikom gier.

Warto dodać, że postacie zostały oddane z fotograficzną precyzją. Wygląd pojazdów jest przyjemny dla oka, jednak nie rozumiem połączenia fruwających po niebie nowoczesnych śmigłowców i myśliwców ze snującymi się po plaży czołgami rodem z II wojny światowej. Wrażenie robią również wybuchy pojazdów po celnym trafieniu. Gorąca kula ognia, która zawiśnie na chwilę na niebie, zmusza do zastanawienia się, co też musieli czuć faceci, którzy znajdowali się w jej wnętrzu.

Co do dźwięku, to muszę powiedzieć, że przydałaby się tutaj jakaś marszowa muzyczka wojenna, albo przynajmniej w ogóle jakaś muzyczka. Same efekty dźwiękowe też można by urozmaicić, bo monotonne i jednostajne jęczenie konających żołnierzy źle wpływało na moje morale.

Z racji, że gra jest w pełni trójwymiarowa, nie jesteś ograniczony tylko jedną płaszczyzną. Możesz obracać wieżyczką we wszystkich kierunkach, co jest użyteczne, gdy przeoczysz jakiś czołg lub transporter, który zacznie ostrzeliwać Ci potylicę. Niekiedy jest jednak zbyt fantastycznie, ot choćby, gdy opancerzony helikopter bojowy spada po trafieniu ze zwykłego pistoletu. Przydałby się także chociaż prosty krzyżyk celownika na końcu lufy, gdyż strzelanie na chybił trafił może okazać się dość trudne.

Ogólnie rzecz biorąc, gra nie odbiega od standardów, które zostały ustanowione przez Amigę czy Commodara i aż łezka kręci się w oku z tak udanego powrotu do przeszłości. Z bólem muszę jednak przyznać, że w erze PIII gra powinna oferować ociupinkę więcej. Można było dodać choćby zmianę aury, a więc możliwość postrzelania w nocy z noktowizorem, czy zróżnicować scenerie, w jakich przyszło borykać z przeciwnikami (np. Miami Beach, Copacabana, Riviera francuska). Te zarzuty zgorzkniałych malkontentów nie powinny być jednak brane zbyt poważnie.

Po tych wszystkich godzinach spędzonych na wysublimowanych superprodukcjach, BEACH HEAD to miła odmiana, bezmyślna nawalanka, masowa eksterminacja bez bagażu emocjonalnego i moralnego. Sama fabuła, chociaż prosta aż do bólu, nie nuży zbyt szybko (dopiero po 15 minutach). Grywalność porównywalna jest do legendarnego Arkanoida, czy może nawet Space Invaders, znanych ze Spectrumów i Atari. Być może niektorzy kojarzą też nieco świeższą produkcję, zatytułowaną Zombie, gdzie rola gracza również ograniczała się do układania kolejnych warstw trupów. BEACH HEAD 2000 to świetna gra, dzięki której lobotomia przestanie być zabiegiem chirurgicznym. Zamiast rozkuwać puszkę mózgową, lepiej włączyć pacjentowi BEACH HEAD 2000. Efekt będzie identyczny. Wszystkim zainteresowanym gorąco polecam. Naprawdę warto! □

INFO · INFO · INFO · INFO

**Producent:** Fusion Games
**Dystrybutor:** Fusion Games
**Internet:** http://www.fusiongames.com
**Wymagania:** Win 95/98, PII233, CD-ROM 8x 32MB RAM
**Akcelerator:** nie obsługuje

**Plusy:**
- klimat
- grywalność
- wygląd jednostek i pojazdów
- wyjątkowość

**Minusy:**
- prosta jak kawałek zaśniedziałego drutu

**Ocena: 2**

# HAZARD

*Nie znam powodów, dla których w moje ręce trafiła po raz kolejny gra, delikatnie mówiąc, kiepska. Jako że powtarza się to ostatnio dość często, coraz częściej zaczynam stwierdzać, że wśród twórców gier jest naprawdę wielu osobników, którzy powinni zmienić zawód. Po co? Spytacie być może. A no po to, żeby nie utrudniać mi życia, które, zdaniem wielu z Was, upływa na tuczeniu się w ogromnym fotelu i łojeniu w coraz to nowe i lepsze gierki. A mówiąc poważniej, to Hazard jest kolejną grą, która być może komuś się spodoba, ale nie chciałbym, aby ktokolwiek zaczynał przygodę z grami cRPG właśnie od tego tytułu. Absolutnie nie jest tego wart.*

**yASiU**

Pierwsze skojarzenie, jakie przyszło mi na myśl po obejrzeniu intra, to Final Fantasy. Tytuł ten pojawił się przed moimi oczami właściwie bez udziału świadomości, a wywołał go zapewne fakt, że intro do gry wykonane zostało w stylu anime. Gdy moje szare komórki zaczęły pracować bardziej świadomie doszły do wniosku, iż intro do Hazard nie mówi w sumie nic. Dużo w nim zamieszania, charakterystycznie wyglądających postaci i broni o 'nieco' przesadzonych rozmiarach, jednak tak naprawdę niewiele mówi ono o tym, co czeka nas za chwilę. Zaraz po intrze, jak to zwykle bywa, przyszła pora na menu, a to znów nasunęło skojarzenie z Diablo. Przyznacie sami, że oba tytuły, które do tej pory przytoczyłem, różnią się dość znacznie? Oba mają jednakże wspólną cechę, przez ortodoksyjnych erpegowców nie są uznawane za gry RPG.

Nauczony doświadczeniem, stwierdziłem, że nie będę oceniał gry po pozorach, a to, co do tej pory zobaczyłem, uznałem za przypadek. Po chwili zostałem zmuszony do zmiany zdania. Nie był to przypadek, a jedynie prowokacja mająca przyciągnąć przed ekrany rzesze graczy zafascynowanych FF czy też Diablo. Zasiada sobie taki gracz przed Hazardem i wybierając początek nowej gry nie jest nawet świadom, na jaki hazard się naraża. Grając dłużą chwilę w tę gierkę, doszedłem do wniosku, że w sumie jest w ogólnych zarysach mocno podobna do opisywanego przeze mnie Darkstone. Podobnie bowiem jak tam przemierzamy kilkoma postaciami fantastyczny świat i zarzynając setki stających nam na drodze potworów (swoją drogą nie mają innego zajęcia? Mogłyby sobie pójść na przykład na piwo, oczywiście bezalkoholowe) dążymy do jakiegoś tam celu. Ten początkowo wydaje się dość egoistyczny, bohater, którym zaczynamy grę, szuka zemsty na zabójcach swojego ojca, a panienka, która łazi za nim jak pies, szukała ojca, ale że temu się zmarło przyłącza się do bohatera.

W ten sposób stajemy się przewodnikami dwójki klasycznych aż do plomb w zębach herosów przemierzających świat, przy którym nawet podróż pociągiem osobowym z Wrocławia do Suwałk jest pasjonująca. Po drodze, jak już się rzekło, spotykamy sporą ilość stworków, które za pomocą argumentów siłowych starają się przenieść nas do innego - na pewno lepszego - świata. Już samo zachowanie się owych kreatur świadczy, moim zdaniem, o grze. Każdy taki przeciwnik stoi sobie bowiem bez ruchu, dopóki nie podejdziemy do niego na tyle blisko, by nas ujrzał. Nie chodzi mi już nawet o nielogiczność takiego stanu rzeczy, do tego gry komputerowe nas przyzwyczaiły. Bardziej boli fakt, że owe potworki - podobnie jak reszta świata - nie żyją własnym życiem, gdy nie ma nas w pobliżu. Jak by tego było mało, nawet walka z nimi nie przynosi żadnej radości chyba, że ktoś znajdzie przyjemność w jak najszybszym klikaniu przyciskiem myszy, aż on albo my padniemy.

Podobnie beznadziejnie przedstawia się sprawa istot, które naszymi wrogami nie są. Już za czasów Diablo narzekano, że gracz nie ma wpływu na dialogi. Zaprawdę powiadam wam, że to, co widzieliście w Diablo, o głowę bije dialogi z Hazardu. Nie dość, że nie mamy żadnego wpływu na ich przebieg, to jeszcze rzadko kiedy składają się one z więcej niż jednego zdania. Tragedia, i w niczym nie pomaga nawet te kilka statystyk, którymi opisane są nasze postaci, ani nawet spora ilość przedmiotów użytku różnego, które możemy posiadać. Powiem wam - i nie jest to tajemnica - że w pewnym momencie, przy okazji odwiedzania jakiejś karczmy, poczułem klasyczne deja vu. Tak! To Ultima V, w którą pogrywałem na Amidze. Chwila wystarczyła, żebym wytłumaczył sobie to uczucie podobnym układem pomieszczeń. Tam rozmowa z wszystkimi gośćmi karczmy zabierała kilka ładnych godzin. Tutaj mogłoby to być dziesięć minut, gdyby nie fakt, że mało kto jest na tyle cierpliwy.

**"Gdyby nie respekt dla pewnej kapeli oraz zniknięcie podtytułów, nazwałbym tę grę - BIOHazard. Ponieważ nie mogę, więc jedynie... ostrzegam was przed nią :)".**

Mógłbym jednak to wszystko pominąć, gdyby Hazard miał jedną cechę, która dla mnie jest niezmiernie ważna, czyli dobrą lub choćby ciekawą fabułę. Próżno w tej grze szukać czegoś takiego. Owszem fabuła jakaś jest, ale rozwodniona niczym piwo w kiepskiej knajpie. W zasadzie i tak wszystko polega głównie na rozwalaniu kolejnych stworów, a nie na śledzeniu wątków scenariusza. Paradoksalnie jest to jedyna cecha, która ratuje tę grę przed najniższą oceną w naszej skali. Zdaję sobie bowiem sprawę, że znajdą się ludzie, którzy dla tej rozwałki (dającej postaciom doświadczenie i kasę na nowy sprzęt i czary) będą w stanie pominąć brak fabuły czy też grafikę odstającą od dzisiejszych standardów. Tylko i wyłącznie za to...

Jeśli stawiasz grze jakiekolwiek wymagania, spokojnie możesz sobie Hazard odpuścić. Stara się on naśladować wiele lepszych i gorszych gier, ale żadnej z nich nie dorasta do pięt. Gdyby nie respekt dla pewnej kapeli, która przygrywa mi do pisania, zatytułowałbym ten tekst (Bio)Hazard. □

**Ocena: 2**

INFO · INFO · INFO · INFO

**Producent:** Pumpkin Software
**Dystrybutor:** Pumpkin Software
**Internet:** brak
**Wymagania:** Komputer PC + Windows
**Akcelerator:** niepotrzebny

**Plusy:**
• Pisząc tę recenzję, uniknąłem kompletnego zamoknięcia, na skutek oberwania chmury

**Minusy:**
• znajdźcie w recenzji... za mało miejsca by wymienić choćby te najważniejsze

## Aliens versus Predator Gold

Gatunek: FPP
Ocena: 5
Wymagania minimalne: P2-233, 32 MB, Win 95/98, akcelerator
Graliśmy na: PIII 500, 128 MB RAM, GForce
...I: ...a jak sądzisz? ; P.

Uwagi:
bloOd: Mało zmian w stosunku do AvP! Za mało!
Ugly Joe: Z wielkiej chmury... Alien bury.
Yasiu: A nie, bo Predator ponury. Mi się ta gierka bardzo podobała...
Einherjer: Wolę poczekać na piątą część filmu.
Jedi: A ja wolę „Aliens" Camerona - wersja reżyserska jest cool!
Czarny Iwan: Noktowizor jest do bani, a bez niego g... widać. Poza tym, oke.

## Business Tycoon

Gatunek: gra ekonomiczno-handlowa
Ocena: 7
Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX, CDx4
Graliśmy na: C333, 64 MB, Win 98, DirectX, CDx40
...I: Najmniejszych problemów.

Uwagi:
Mac Abra: Fajne, ale nic ponadto. Ja dałbym 6.
Einherjer: Dobrze, że zostałem pismakiem, a nie ekonomistą.
Jedi: Interes na kolei??? Powiedzcie to ludziom z PKP!!! : D
J.I.L.T.: Ja i tak wolę Transport Tycoona De Luxe. 6? Hmmm 5+.
Czarny Iwan: Ja wolę LOT, podobno bliżej, a gierka w porządku.

## Crystal Key

Gatunek: adventure
Ocena: 6
Wymagania minimalne: P133, 32 MB, Win 95/98, CDX8
Graliśmy na: P266, 64 MB RAM, Win 98, CDx40
...I: Wszystko pięknie.

Uwagi:
Mac Abra: Przynudza w ciekawy sposób :)
Jedi: Adventure to ja mam, gdy wracam nocką do domu. Czasami muszę zresetować tego czy tamtego - taka dzielnica.
Simkin: Pusto, gorąco i nie ma komu dać w dziób.

## Diablo 2

Gatunek: akcja +RPG
Ocena: 10 + znak jakości
Wymagania minimalne: P233, 32MB RAM, 650MB HDD
Graliśmy na: P300, 64MB RAM
...I: Urwało głowę :)

Uwagi:
Yasiu: Patrz wyżej i pomyśl jak trudno mi się pisze bez głowy.
Czarny Iwan: Ja patrzę i myślę, że bez głowy ci do twarzy. Diablo Rulez!
Einherjer: Zastanawiam się tylko, dlaczego w Polsce Diablo pojawiło się w sklepach? Przecież to gra satanistyczna ;)))
Gem.ini: Zdaje się, że znów nie udało mi się pokochać Diabło...
Jedi: Wolę diablice - diablice są (aha, aha) gorące (aha, aha).
J.I.L.T.: I znów te nieprzespane noce :).
bloOd: Zarąbiste!!! I mniejsza o grafikę - chodzi o grywalność!
El General Magnifico: Cieeenkie jak na tyle lat oczekiwania! I mniejsza o grywalność, uwiera mnie grafika i animacje ruchu!

## Hazard

Gatunek: RPG
Ocena: 2
Wymagania minimalne: PC + Windows
Graliśmy na: P300, 64MB RAM
...I: Niewiele to zmienia, ale było OK.

Uwagi:
Smuggler: Nie wiedziałem, że hazard może być tak męczący.
Ugly Joe: Zanudza gracza... na śmierć!
Yasiu: Ale gdyby nie Diablo 2, to miałaby szansę... na 2+.
Jedi: Nie lubię hazardu, nudzi mnie. Ta gra też.
Czarny Iwan: Lubisz hazard. Kupiłeś tę grę. Przegrałeś.

## Asterix & Obelix: Take On Caesar

Gatunek: akcja w 3D
Ocena: 3+
Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM, akcelerator
Graliśmy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva 32
...I: Wszystko OK. Chodzi, aż miło.

Uwagi:
Smuggler: Lepiej kup se komiks z Asterixem!
Jedi: Nieprawda! Lepszy jest „Kajko i Kokosz"!!!
J.I.L.T.: Jeszcze mi słabo... Asterix sprofanowany taką grą...
bloOd: Porażka. Robione tylko dla kasy i bez żadnych ambicji.
Ugly Joe: Gra dużo gorsza od filmu - a film przecie cienki...
Czarny Iwan: Masz 3 lata? Spodoba ci się.

## Beach Head 2000

Gatunek: strzelanina w 3D
Ocena: 2
Wymagania minimalne: P233, Win 95/98, 32 MB Ram, CDx8
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, CDx40
...I: Chodzi jak naoliwiona.

Uwagi:
Smuggler: W miarę efektowne wizualnie - ale ja tęsknię do wersji z C-64... Dla mnie 4/10, może 4+...

## Dino Crisis

Gatunek: akcja/TPP
Ocena: 7/10
Wymagania minimalne: P 233, Win 95/98, 64MB RAM, akcelerator
Graliśmy na: C366, 128 MB RAM, Win 98, TNT2
...I: I chodziło szybko

Uwagi:
Ugly Joe: Tylko 640x480? Hm.
Smuggler: Po godzinie miałem dość.
Yasiu: A Czarny Iwan wprost przeciwnie :).
Gem.ini: IMO - crap.
Jedi: Nie mam zdania, ale lubię się dopisywać. :)
bloOd: Grać raczej na PSX, z padem w ręku...
Czarny Iwan: Świetna. Trzyma w napięciu i dobrze się gra. Dinozaury przerażające!

## Ground Control

Gatunek: RTS w 3D
Ocena: 9 + znak jakości
Wymagania minimalne: P200, 32 MB Ram, Win 95/98, CDx4
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, TNT 2 32 MB
...I: Żadnych uwag krytycznych.

Uwagi:
Mac Abra: Robi wrażenie!!! Jeden z najlepszych RTSów w tym roku.

## Hype: Time Quest PL

Gatunek: arcade 3D
Ocena: 6+
Wymagania minimalne: P200, 32 MB, CDx12, Win 95/98/NT, akcelerator (Glide!)
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, TNT2, CDx40
...I: Chodzi, aż furczy!

Uwagi:
Ugly Joe: Poprawne... gdybym miał 10 lat, to może bym się jarał...
Czarny Iwan: Mam 20 parę, jaram się.
Einherjer: Mnie się podoba. Może dlatego, że za moich czasów Lego można było kupić tylko w Pewexie.
Jedi: Hmm... rozwija wyobraźnię?
Anakha: Dlaczemuż, ach dlaczemuż, nie można zapisać gry, kiedy się chce?

## Jane's F/A18

Gatunek: symulator lotu
Ocena: 7
Wymagania minimalne: P2-266, win 95, 64MB RAM, karta graficzna 4Mb
Graliśmy na: C450, 128 Mb Ram, Riva TNT2 32Mb, Win 98, CDx40
...I: Przy maksymalnie podkręconych detalach ten konfig to wcale nie jest dużo... Gdy detale się da na średni poziom, gra bardzo odczuwalnie przyśpiesza.

Uwagi:
Einherjer: Nasi młodsi czytelnicy niechaj trenują. Może jak pójdą do wojska, to będą latać na „efkach"?
Gem.ini: Brakuje polotu.
Jedi: Nie przepadam za tego typu gierkami, ale ta wygląda nie najgorzej.

## Might & Magic VIII - Day of the Destroyer

Gatunek:: RPG
Ocena: 6
Wymagania minimalne: P200, 64 MB Ram, W95/98/NT, DirectX, CDx4
Graliśmy na: C400, 128 MB RAM, Win 98,
...I: Najmniejszych problemów nie było...

Uwagi:
Ugly Joe: Odgrzewany stary bigos...
Einherjer: Seria M&M od jakiegoś czasu to równia pochyła... w dół.
La Masquerade Infernale: Na emeryturze będę grał w M&M MCXX!
Jedi: Na początku bardzo lubiłem tę serię, ale ostatnio straciłem zapał.

## Motocross Madness 2

Gatunek: symulacja jazdy motocyklem
Ocena: 7
Wymagania minimalne: Win 95/98, P233, 32 MB RAM, CD 8x, akcelerator
Graliśmy na: C400, 128 MB RAM, Win 98, TNT2
...I: 30-40 FPS! (w 1024x768)

Uwagi:
Yasiu: Najfajniej jest sprawdzać, czyj panopek dalej poleci z siodełka...
Czarny Iwan: Porządny tytuł, lecz nie rewelacyjny.
Jedi: A propos motocykli: nie ma to jak Harley Davidson.
J.I.L.T.: kicha ;). Nie udało mi się kolesia w drzewo 'skomponować'. I to ma być realizm? ;)

## Soulbringer

Gatunek: RTS + RPG + akcja
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P233, 64 MB Ram, Win 95/98 CD X 12, 1 GB na HDD, akcelerator
Graliśmy na: P233, 64 MB RAM, Win 98, Voodoo 2 8 MB, CDx40
...I: Chodziło całkiem nieźle!

Uwagi:
Ugly Joe: o! :) Gdyby nie było Diablo 2... :)
Yasiu: To by był lincz na producencie...
Jedi: Nie wiem, o co Wam chodzi, ale się zgadzam.
Simkin: Doskonałe... a twórcy Diablo II mogliby sobie zobaczyć, jak należy animować postacie, by się nie poruszały po lokacjach niczym paralitycy na lodzie.

## MDK 2

Gatunek: akcja 3D w TPP
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, 250 MB HDD, Win 95/98,
Graliśmy na: C433, 96 MB, Win 98, TNT 2
...I: Czasem jednak gra zwalniała...

Uwagi:
Ugly Joe: Ja jednak wolę MDK 1. Nie wiem czemu, ale...
Jedi: Oj tak - MDK 1 to było to, a część druga jakoś mnie nie przyciągnęła.

## Majesty PL

Gatunek: symulacja królestwa? RTS + strategia + RPG?
Ocena: 9
Wymagania minimalne: P 166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, CDx40
...I: Żadnych problemów nie było.

Uwagi:
Mac Abra: Trochę niezamierzonego humoru..., ale ogólnie dobra robota i świetna gierа!
Yasiu:Warto wspomnieć, że Eld dzięki tej grze opuścił transmisję meczu w TV - a to koniec świata.
La Masquerade Infernale: Niech mnie Czarciodźwiedź capnie, jeśli to nie jest jeden z kandydatów do gry roku na mojej Top 10.
Einherjer: Przez Majesty nie oglądnąłem prawie połowy Euro 2000. Kocham MAJESTY!!!
Jedi: Liczy się jakość, a nie ilość - zagrajcie w tę gierkę zamiast w 10 innych.
Czarny Iwan: Będzież grał w tę grę? Powiedz wszystkim, że wyjeżdżasz.

## Settlers III: Misja Amazonek

Gatunek: RTS + ekonomia
Ocena: 8
Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Graliśmy na: C300, 64 MB RAM, Riva TNT
...I: Bez zarzutu.

Uwagi:
Jedi: Amazonki lubią jeździć konno, wiecie?
J.I.L.T.: W końcu kobiety w Settlersach, ale dlaczego dopiero w dodatku do trzeciej części?
Mac Abra: Amazonki są OK. Settlersi są OK. Całość jest OK.

## Traitors Gate PL

Gatunek: adventure
Ocena: 7 (za lokalizację)
Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, Win 95/98
Graliśmy na: C366, 64 MB RAM, Win 98
...I: W ogóle to chodziło - ale bez patcha nie pograsz!

Uwagi:

Smuggler: Takie rzeczy (błąd w PL wersji) nie powinny się zdarzać...
Anakha: Wycieczka do Tower za 69 PLN? Czemu nie?

## Shogun: Total War

Gatunek: RTS
Ocena: 9 + znak jakości
Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, Win 95/98, akcelerator
Graliśmy na: C433, 128 MB RAM, Riva 32
...I: Bez problemów...

Uwagi:
Einherjer: Wspaniały i bardzo trudny miks riltajma ze strategią turową oprawiano w znakomitą grafikę i dźwięk.
Mac Abra: Jośśś... Im dłużej w to grasz, tym bardziej cenisz tę grę...
Gem.ini: Nasze szczęście, że skala nie pozwala na ukazanie tych charakterystycznych dla Japończykow ocząt jak spodki ; PP
Jedi: Bluźnisz Gem.ini! Tam można ujrzeć fragmenty jednego z filmów najwybitniejszego japońskiego twórcy filmowego! Musicie w to zagrać!

## Vampire the Masquerade: Redemption

Gatunek: akcja w 3D!
Ocena: 8
Wymagania minimalne: Windows 95/98, P233, 64 MB RAM, akcelerator
Graliśmy na: C366, 128 MB, Win 98, TNT 2
...I: Bez problemów.

Uwagi:
Smuggler: Cieszy oczy. Czy to wystarczy?
Gem.ini: Nie sprostał oczekiwaniom...
Yasiu: Nawet nie próbował...
Ugly Joe: Czemu wszyscy dołujecie tę grę? Ja się pięknie przy niej odreagowałem ze stresów...
Anakha: Szkoda, że twórcy nie przewidzieli możliwości spoglądania w górę. Ale w sumie zabawa przednia. I rzeczywiście cieszy oczy. I wystarczy!
Czarny Iwan: Porządna gra na kilka wieczorów, ale dnia byłoby szkoda.

# Duke Nukem 3D

***Dawno, dawno temu, gdy nie było jeszcze procesorów Pentium, ludzie zachwycali się wspaniałą grą ze stajni ID Software: Doom2. Cóż to był za skok technologiczny w porównaniu do jedynki! Piękna grafika, wspaniały dźwięk i ogromne wymagania sprzętowe. Doom stał się też przekleństwem firm, które miały komputery połączone w sieć, gdyż oferował bardzo dobrą (jak na ówczesne czasy) rozrywkę wieloosobową. I praktycznie nie miał wtedy konkurencji.***

**Qn'ik ("I will always love you" - W. Houston ;))**

Lecz ta się szybko pojawiła, też z Teksasu rodem - 3D Realms, grupa będąca odłamem Apogee, mająca się zajmować nowymi technikami trójwymiarowymi. I pierwszą tch, chyba najlepszą, grą był właśnie osławiony Książę. Gra pod każdym względem nowatorska - rewelacyjny engine 3D, pozwalający poruszać się w niemal w 360 stopniach (jedynym ograniczeniem była niemożność patrzenia pionowo w sam sufit, lecz lekko po kątem), grafika w wysokich rozdzielczościach (za pomocą małego tricku można nawet ustawić 1024/768!), piękne postacie, świetne bronie... I przede wszystkim to co w Duke'u najlepsze - możliwość zniszczenia prawie każdego statycznego i ruchomego elementu. Tego nie ma nawet w żadnej z nowo wydawanych gier!

A jak wygląda gra w DN3D? Uruchamiasz pierwszy etap. Rakieta wyrzuca Cię na dach jakiegoś budynku, po czym (gdy się pospieszysz) widzisz, jak zaraz, po pozbyciu się pilota, rozbija się o jakiś wieżowiec. Przed sobą widzisz wiatrak. Nie możesz przezeń przejść. I jakie masz możliwości? Albo w niego strzelić, podejść blisko i kopnąć, lub też wystrzelić w znajdujące się obok łatwo wybuchające pojemniki - wtedy wiatrak wyleci wraz z całą otoczką. I to dopiero początek. W dalszych etapach odwiedzasz miasta, kaniony, stacje kosmiczne, bary (które są... wzięte), tajemnicze laboratoria... Lokacji jest ogrom. A co najfajniejsze, gra jest pełna bardzo pozytywnego humoru. Czasem angielskiego. Jeśli jesteś młodym graczem, to zajrzyj do Duke'a - zobaczysz ile jego tekstów przeszło do mowy potocznej! :)

Dzisiejsze gry szczycą się "interakcją" gracza z otoczeniem. Ale prawda jest taka, że do tej pory DN pod tym względem jeszcze przebity nie został. (No, może przez Shadow Warriora, ale o tym później). Jeśli ktoś tak uważa - bardzo proszę: w jakiej innej grze gracz może korzystać z kamer i je niszczyć (wiem, SoF), może zniszczyć każdą wazę, kieliszki, lustra, kosze na śmieci, ściany, może zagrać w bilard (sic!!!), uruchomić sobie projektor kinowy z ciekawym filmem... Uff, dużo by tu wymieniać. A ja Wam podpowiem: nie ma takiej drugiej gry! Duke jest wspaniałym prekursorem, którego pomysły były naśladowane, aczkolwiek dosyć niemrawo.

A jak się potoczyły losy Księcia? Niestety, zaraz po jego premierze nastał czas Quake. A ten, wraz ze swoim polygonowym engine (DN3D był zbudowany na engine build, opierającym się na spriteach - bitmapach, które się zmieniały, kiedy np. przeciwnik się odwrócił) i genialnym multiplayem troszkę przyćmił sławę Księcia. Co prawda nic nie było w stanie przebić DN w trybie singleplayer, ale już gra wieloosobowa nie była tak ekscytująca, jak w Quake.

I jeszcze kilka ciekawostek dla tych, którzy swoją przygodę z grami zaczęli niedawno. W Duke Nukem po raz pierwszy pojawiły się takie elementy, jak pozostawianie śladów po pociskach (które pozostały "na zawsze", nie wsiąkały, jak w innych grach), możliwość rozsadzania ciał pokonanych wrogów (które też pozostawały), użycie bomb na podczerwień, zmniejszacza (przy zmniejszeniu wroga wystarczyło później tylko do niego podejść, a Duke sam go zadeptywał!), po raz pierwszy również pojawiła się rakietnica z prawdziwego zdarzenia. Jak widać takie gry, jak Half Life, Kingpin, Soldier of Fortune w ogromnym stopniu bazowały na Duke!

No cóż, skoro to taki hit, to czemu nie powstały kontynuacje? Ależ powstały - bez obaw. Chociaż - samego DN4 (tak, to nie literówka - DN3D jest trzecią częścią - wcześniej Duke był platformówką, którą notabene można z sieci za darmo ściągnąć) jeszcze nie ma. DN Forever (bo taki tytuł ma nosić gra) jest jedną z najdłużej oczekiwanych pozycji - nie tylko w kategorii FPP. Na początku miał być robiony na "silniku" Quake2, później autorzy przerzucili się na Unreala, a teraz nawet nie wiem, bo już się pogubiłem. Za to pisząc o kontynuacjach mam na myśli głównie dwie gry - Blood i Shadow Warrior. O ile ten drugi, mimo swojej niezaprzeczalnej jakości, nie został doceniony, głównie ze względu na ten sam, archaiczny engine, to już dzieło panów z Monolith (goście od m.in. Shogo) jest jednym z najwybitniejszych. Klimat klasycznego gore, prawdziwy horror klasy B w wersji komputerowej. Do dzisiaj nie udało się takich efektów na trójkątach osiągnąć - już Blood 2 był grą sterylną. A B1 kontynuował dzieło Dukea - pełna interakcja (zostały dodane nawet spadające łuski!), wspaniały klimat, podobny wygląd, który i dzisiaj nie drażni...

Czas kończyć... Cóż wypada napisać w podsumowaniu recenzji jednej z najwybitniejszych gier - legend, które nigdy nie zostaną zapomniane? Nie będę oryginalny. Piszę teraz do młodych (stażem) czytelników, gdyż starych, którzy Duke'a poznali, do niczego nie muszę chyba namawiać: poszukajcie - i kupcie tę genialną grę! Zapewniam, że jeśli przymkniecie oko na nieco dziwną grafikę, czeka Was długa i bardzo przyjemna podróż. Pamiętajcie - podrywajcie panienki, naciskajcie spację na wszystkim, co się da - pijcie wodę (ale możecie się powstrzymać przed piciem jej z sedesu - ten do czego innego służy... a tak, to też można :)). Słowem: bawcie się!

PS I jeden fajny kod jako nagroda dla tych, którzy przeczytali do końca ten tekst. Podczas gry wpiszcie: dnrate - w lewym górnym rogu pojawi się framerate! Zapewniam, że będziecie bardzo zdziwieni... :) Aha - polecam przeedytowanie pliku duke3d.cfg - tam znajdziecie... rozdzielczość, którą można zmienić na odpowiadającą sobie. Ponoć działa nawet 1600/1200, ale mój monitorek nie pozwolił tego sprawdzić... :-/ □

# Fallout 2 SOLUCJA

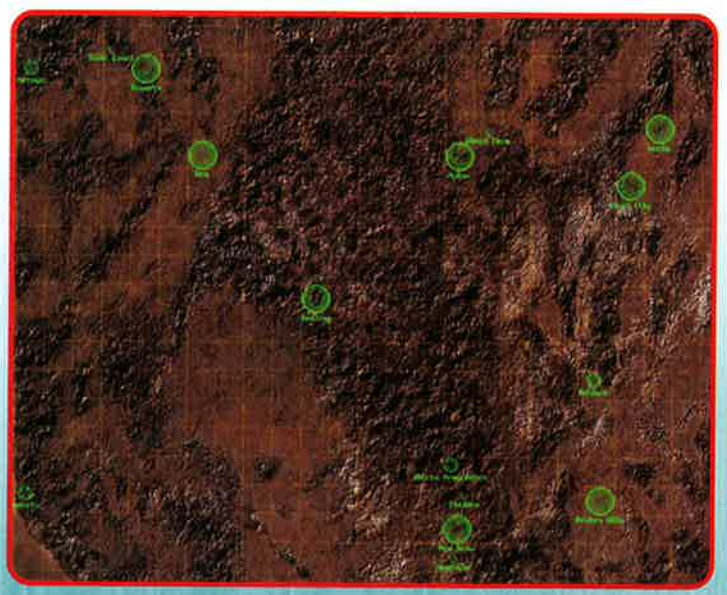
## Część I

*Fallout 2 jest grą, która daje grającemu w nią człowiekowi ogromne pole manewru. Z tego tez powodu pisanie solucji jest bezsensowne: będziecie musieli podążać ścieżką wytyczoną przez autora, co poprowadzi do ominięcia niektórych zadań. Bowiem w Falloucie bardzo wiele zależy od Ciebie: to TY zadecydujesz na przykład czy kogoś zabić, czy donieść o otrzymanym zleceniu policji. Nie możesz zrobić tu błędu polegającego na podjęciu się nie tego zadania. Każde rozwiązanie problemu jest dobre. Dlatego wybrałem inny sposób przedstawienia Wam sposobu przejścia gry. Opisałem poszczególne zadania. Jest ich bardzo dużo, a do ukończenia gry konieczne jest wypełnienie tylko kilku. Jednak to dzięki tym zadaniom Twoja postać uzyska punkty doświadczenia niezbędne do ulepszania jej cech. Mam nadzieję, że lista questów pomoże Ci nakreślić plan optymalnego przejścia gry.*

**Łukasz "Oiolosse" Chmielewski**

### Instrukcja obsługi solucji:

**Zadanie** - Nazwa zadania. W cudzysłowie nazwa pod jaką figuruje zadanie w PipBoy'u.
**Kto** - Osoba, która zleca zadanie.
**Ile** - Zdobyte punkty doświadczenia i ewentualne wynagrodzenie.
**Waga** - Waga zadania w skali 1-4.
[4 gwiazdki - zadanie KONIECZNE do ukończenia gry].



## ARROYO

Twoja rodzinna wioska. Jednym z jej założycieli był zapewne bohater Fallouta 1.

**Zadanie:** Przejść przez Świątynię
**Kto:** Elder [w intrze]
**Ile:** 600 exp. i możliwość dalszej gry
**Waga:** ****
Cóż więcej dodać? Trzeba skopać tylki kilku mrówkom i skorpionom. Przy otwieraniu drzwi przyda się umiejętność Lockpick oraz ładunek wybuchowy. Na końcu drogi czeka Cię potyczka z "przyjacielem". Sprawę da się załatwić bez walki [wysoki speech].

**Zadanie:** Odnaleźć Garden of Eden Creation Kit - "Retrieve the GECK for Arroyo"
**Kto:** Elder [w kolejnym filmiku]
**Ile:** możliwość dalszej gry :)
**Waga:** ****
GECK można znaleźć w kilku miejscach. Pierwszym jest Vault 13, drugim Oil Ring, ostatnim [niestety nie sprawdzonym :)] miejsce spotkania z Rycerzami Króla Artura [kto oglądał Monty Pythona i Św. Graala, ten słyszał już tekst: "My już taki mamy. Nawet dwa."].

**Zadanie:** Odnaleźć psa Smoke'a - "Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wilds"
**Kto:** Nagor
**Ile:** 100 exp.
**Waga:** *
Idź na północny zachód. Smoke jest na samej górze tej lokacji. Póki nie porozmawiasz z Nagorem, Smoke będzie pomagał Ci w walce.

**Zadanie:** Wypielić ogród Hakunina - "Kill the evil plants that infest Hakunin's garden"
**Kto:** Hakunin
**Ile:** Healing Powder*2, 100 exp., pomoc w przyrządzaniu Healing Powder [musisz przynieść mu Brok i Xander root].
**Waga:** *
"Zabij" roślinki w ogródku obok.

**Zadanie:** Odnaleźć Vica - "Find Vic the Trader"
**Kto:** Elder
**Ile:** Przyłączenie się Vica do drużyny.
**Waga:** ***
Vic znajduje się w mieście Den. Jest więziony przez Metzgera - przywódcę gildii łowców niewolników. Uwolnić go można na kilka sposobów:
1a. Dostarczyć mu radio [Klamath] i zapłacić Metzgerowi 1000$
1b. [tylko jeżeli grasz Kobietą] Dostarczyć mu radio, przespać się z Metzgerem i jeszcze dopłacić mu 500$
2. Wyrżnąć Gildie łowców niewolników. [dostaje się za to najwięcej exp: 2750]
Statystyki Vica:
HPs: 70
Skill: Repair
Carring: 150
Melee Damage: 1
APs: 8
Armor: Tak

**Zadanie:** Zdobyć ostrze - "Obtain flint to have Mynoc sharpen your spear"
**Kto:** Mynoc [stoi przy moście]
**Ile:** Włócznia
**Waga:** *
Zadanie to wykonać możesz jedynie, gdy twoja percepcja jest większa niż 5. Udaj się do swojej ciotki i namów ją, aby oddała Ci ostrze [przyda się wysoki speech]. Jeżeli Ci nie wychodzi, użyj umiejętności Steal lub zapłać jej 3 woreczki z Healing Powder.

## KLAMATH

Pierwsze prawdziwe miasto, jakie napotkasz na swojej drodze. Dziś w jego miejscu znajduje się Klamath Falls leżące nad jeziorem Klamath i rzeką Klamath płynącą przez północną część Kalifornii.

**Zadanie:** Przypilnować Brahminów Torra - "Guard the Brahmin"
**Kto:** Torr
**Ile:** 250 exp
**Waga:** *
Cóż prostszego? Broń w dłoń i do dzieła. Zdarza się, że oprócz skorpionów niepokoić Cię mogą również bracia Dunton. Gdy wykonasz ten quest, uzyskasz dostęp do dwóch kolejnych:

**1. Zadanie:** "Przekonać" Torra, aby oddał swoje brahminy - "Rustle the brahmin"
**Kto:** Bracia Dunton
**Nagroda:**
**Waga:** *
Quest dla "Brutala bez uczuć". Wystarczy wkopać Torrowi.

lub

**2. Zadanie:** Uratować Torra - "Rescue Torr"
**Kto:** Twoje sumienie :)
**Nagroda:** 250 exp.
**Waga:** *
Musisz pomóc Torrowi i zrobić krzywdę Braciszkom Dunton.

**Zadanie:** Uratować Smiley'a - "Rescue Smiley the Trapper"
**Kto:** Adrin Buckner
**Nagroda:** 1000 exp + umiejętność zdejmowania skór z Geckos
**Waga:** **
Znajduje się on w Toxic Caves [oddzielna lokacja widoczna na mapie świata]. Jaskini strzegą zastępy Geckos.

**Zadanie:** Zabić szczurzego Boga - "Kill the rat God"
**Kto:** Trapper Slim Picket
**Nagroda:** 300 exp + Fuel Injection System [przyda się do samochodu]
**Waga:** **
Trapper da Ci klucz do drzwi, za którymi znajduje się wejście do podziemi. To właśnie w podziemiach znajduje się szczur-albinos. Jednak najważniejsze jest wyjście drugim wyjściem i odnalezienie Fuel Injection System.

**Zadanie:** Zatankować kocioł destylacyjny - "Refuel the still"
**Kto:** Whiskey Bob
**Nagroda:** 50$ i nieco exp
**Waga:** *
Kocioł znajduje się w lokacji poniżej wejścia do Klamath. Jedyną przeszkodą będą panoszące się Geckos.

**Dodatkowe**
Sulik - NPC, możesz przyłączyć go do drużyny:
HPs: 85
Skill: Melee
Carring: 200
Melee Damage: 6
APs: 9
Armor: Tak
Mr. Sullivan - można u niego ćwiczyć melee i unarmed.

## DEN

Kolejne duże miasto. Dziś "jeszcze" nie ma go na mapie.

**Zadanie:** Przynieść Smittemu część do samochodu - "Get car part for Smitty"
**Kto:** Smitty
**Ile:** Za 2000$ będziesz mógł kupić wózek
**Waga:** ***
Fuel Cell Controler znajduje się w Gecko.

**Zadanie:** Odnaleźć medalion dla Anny - "Return Anna's locket"
**Kto:** Anna
**Ile:** 250 exp.
**Waga:** *
Ma go przywódca gangu.

**Zadanie:** Pochować Annę
**Kto:** Anna [a raczej jej duch]
**Ile:** 600 exp.
**Waga:** *
Zakop kości na cmentarzu.

**Zadanie:** Ściągnąć dług od Freda - "Collect money from Fred"
**Kto:** Rebecca
**Ile:** 200 exp. i ewentualnie 2000$ + Small Energy Cells
**Waga:** *
Fred jest w domu na południu Den. Jeżeli pożyczysz mu 50$, po kilku miesiącach dostaniesz duży procent.

**Zadanie:** Odebrać książkę Derekowi - "Get book from Derek"
**Kto:** Lara
**Ile:** 300 exp.
**Waga:** *
Derek nie ułatwi Ci tego zadania. Na szczęście książkę odnaleźć można w wielu miejscach.

**Zadanie:** Przynieść posiłek Smittemu - "Deliver a meal to Smitty for Mom"

**Kto:** Mom
**Ile:** 250 exp.
**Waga:** *
Chyba wiesz, gdzie jest Smitty, prawda?

**Zadanie:** Przeszukać kościół - "Lara wants to know what is being guarded in the church"
**Kto:** Lara
**Ile:** 500 exp.
**Waga:** *
Trzeba przekonać Tylera, aby wpuścił nas do środka.

**Zadanie:** Zapytać Metzgera o zgodę na wojnę gangów - "Get permission from Metzger for gang war"
**Kto:** Lara
**Ile:** 200 exp.
**Waga:** *
Nie będziesz musiał go długo przekonywać.

**Zadanie:** Znaleźć słaby punkt gangu Tylera - "Find weakness in Tyler's gang guarding the church"
**Kto:** Lara
**Ile:** 200 exp.
**Waga:** *
Porozmawiaj z Tylerem.

**Zadanie:** Pomóc Larze zaatakować gang Tylera - "Help Lara attack Tyler's gang"
**Kto:** Lara
**Ile:** 200 exp. + za każdego członka gangu
**Waga:** *
Krótka walka i po krzyku.

## MODOC

Mała wioska rolnicza. Dziś miasto takie nie istnieje, istnieje za to hrabstwo Modoc obejmujące teren "przyszłego" miasta.

**Zadanie:** Zbadać sprawę Karla i odszukać Johnego - "Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo" i "Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas"
**Kto:** Jo i Balthas [jeżeli twoja percepcja wynosi ponad 5]
**Ile:** 3500 i 2500 exp
**Waga:** ***
Tak naprawdę jest to kilka połączonych ze sobą zadań. Kiedy porozmawiasz ze zleceniodawcą questu, Ghost Farm pojawi się na mapie. W jego podziemiach odnajdziesz ludzi. Do ich przywódcy - Vegeira należy przynieść list od sklepikarza z Modoc. Kolejnym krokiem będzie odszukanie Karla. Znajduje się on w barze w Den. Należy go o wszystko wypytać, a następnie zdać relację Jo i udać się znowu do przywódcy ludzi z Ghost Farm. Zezwoli on na wypuszczenie Johnego. Teraz należy tylko powiadomić Karla, że może wrócić.

**Zadanie:** Rozwiązać sprawę złotego zegarka - "Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him"
**Kto:** Farrel
**Ile:** 500 + 1500 exp
**Waga:** **
Należy wejść do... latryny niedaleko Rose's Bed & Breakfast, w jaskini znajdującej się pod nią podłożyć ładunek wybuchowy i szybko wyjść na powierzchnie. W ten sposób zniszczymy kamienną blokadę. Zegarka znajdującego się w jaskini pilnuje jeden Molerat. Teraz należy rozwiązać konflikt pomiędzy Ferrelem i Corneliusem, dając temu pierwszemu zegarek.

**Zadanie:** Zająć się ogrodem - "Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation"
**Kto:** Farrel
**Ile:** 300 exp
**Waga:** *
Należy zabić kilka szczurów.

**Dodatkowe:**
Bessie - brahmin ten przyłączy się do drużyny, jeżeli wyleczysz jej złamaną nogę. Będzie za Tobą chodziła po całym Modoc.
Miria i Davin - rodzeństwo, dzieci Jo. Możesz przyłączyć któreś z nich do drużyny. Ich statystyki:
HPs: 35
Skill: Unarmed
Carring: 125
Melee Damage: 1
APs: 7
Armor: Tak

Wymagany jest do tego wysoki poziom Charyzmy i speech. Poniżej dialog, jaki można poprowadzić z Mirią:

Miria: Why, hello there, stranger. I'm Miria.
Ty: What do you do around here?
M: Who, me? I do odd jobs here and there. Surely nothing worth talking about. [She flutters her eyes at you.]
T: I really would like to know more about you.
M: I'm really touched. Nobody ever tries to get to know me better. All they want is sex, sex, sex! I get so tired of having wild sex all the time. I'm so glad you're not like the others.
T: Well, I've never known anyone as interesting as you are.
M: [She blushes] Stop, you're embarrassing me. You are just the sweetest thing. Why don't come over here and sit by me.
T: I think this going too far. Can't we just talk?
M: I can't take this anymore! You're perfect. [She rips off her clothes, your clothes, and then...]

## VAULT CITY

Miasto wybudowane dzięki GECKowi przez mieszkańców Vaulta 8. Panuje w nim niemal totalitarny ustrój. Zdelegalizowane są alkohol i narkotyki. Legalne natomiast jest niewolnictwo. Miastem rządzi rada pod przewodnictwem Pierwszego Obywatela.

**Zadanie:** Zdobyć pług - "Get a plow for Mr. Smith"
**Kto:** Mr. Smith
**Ile:** 250 exp.
**Waga:** *
Odkupić go można od Harry'ego. Cena zależna będzie od umiejętnie poprowadzonej rozmowy.

**Zadanie:** Uratować Joshue - "Rescue Amanda's husband, Joshua"
**Kto:** Amanda
**Ile:** 500 exp.
**Waga:** *
Należy porozmawiać z Barkusem. Jeżeli jesteśmy obywatelem i posiadamy wysoki speech, nie będzie to trudne. W innym wypadku najlepszym wyjściem będzie wykupienie Joshuy.

**Zadanie:** Odnaleźć klucz francuski i obcęgi - "Deliver pliers (tools) and a wrench to Valerie"
**Kto:** Valerie
**Ile:** 250 exp.
**Waga:** *
Obcęgi kupić można niemal wszędzie, podobnie jak klucz [np. w San Francisco], Ponadto klucz odnaleźć można i w Vault City [patrz: Dodatkowe]

**Zadanie:** Przeszukać tereny naokoło Gecko i NCR - "Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark" i "Enter NCR and return to Stark"
**Kto:** Citizen Sergeant Stark
**Ile:** 350 exp. + 750 exp
**Waga:** *
Nic prostszego...

**Zadanie:** Dostarczyć walizkę - "Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno"
**Kto:** Thomas Moore
**Ile:** 500 exp.
**Waga:** *
Mr. Bishop jest głową jednego z gangów w New Reno.

**Zadanie:** Rozwiązać kwestię Gecko - "Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark"
**Kto:** Lynette
**Ile:** 2500 exp
**Waga:** ***
Mieszkańcy Vault City nie pałają miłością do ghuli z Gecko. Dlatego też można po prostu zniszczyć to, niewygodne dla nich, miasto wyłączając chłodzenie reaktora. Drugim sposobem jest naprawienie uszkodzonej elektrowni.

**Zadanie:** Przemycić jet - "Deliver a sample of jet to Dr. Troy"
**Kto:** Dr Troy
**Ile:** 1000 exp
**Waga:** *
Jet jest potrzebny doktorowi do stworzenia antidotum. Można go kupić w niemal każdym mieście. Jeżeli nie jesteśmy obywatelami Vault City, możemy dać jeta członkowi drużyny - nikt oprócz głównego bohatera nie będzie rewidowany.

**Zadanie:** Dostarczyć dysk - "Deliver Lynette's holodisk to Westin in NCR"
**Kto:** Lynnete
**Ile:** 1000 exp.
**Waga:** *
Dysk należy dostarczyć Rogerowi Westin - konsulowi z New California Republic.

**Zadanie:** Dostarczyć piwo i booze - "Deliver beer and booze (10 each) to Lydia"
**Kto:** Lydia
**Ile:** 500 exp.
**Waga:** *
Alkohole dostępne są w każdym mieście.

**Dodatkowe:**
Cassidy - NPC, który może przyłączyć się do drużyny. Znajduje się w barze na przedmieściach. Podobny do Tycho z części pierwszej: z wyglądu, i z umiejętności strzeleckich. Statystyki:
HPs: 80
Skill: Small Guns
Carring: 175
Melee Damage: 1
APs: 8
Armor: Tak

**Charlie** - Leży w namiocie na przedmieściach zdradzając wszelkie objawy napromieniowania. Pomogą mu dwa Rad-away'e.
Komputer medyczny - wszystkie komputery na poziomie medycznym posiadają bardzo cenne informacje. Wysoka umiejętność Science pozwoli Ci na wyszukanie informacji o implantach. Po naprawieniu Autodoca, znajdującego się na przedmieściach, możemy otrzymać możliwość uzyskania biologicznego pancerza.
Phyllis - można dzięki niej zyskać dosyć dużo punktów doświadczenia. Przyda się wysoki Speech i Charyzma.
Voice Recognition Module - część potrzebna w Vaulcie 13 znajduje się na najniższym poziomie Vaulta.
Red Memory Module - znajduje się na drugim poziomie obok niezliczonej ilości Water Chipów. Przyda się w San Francisco.
Mr. Nixon - Curtis - dziecko stojące przed barem szuka swojej laleczki. Leży ona trochę dalej, na ziemi. Twórcy gry nie darzą najwidoczniej szacunkiem swego byłego prezydenta, gdyż laleczkę można w wyszukany sposób maltretować. Za doniesienie Pana Nixona Curtisowi dostaniesz 100 exp. - niezależnie od tego czy powyrywasz mu kończyny, czy nie. Jeżeli jednak oddasz go w stanie nienaruszonym, dowiesz się gdzie maluch ukrył Klucz Francuski należący do jego ojca.

## GECKO

Miasto ghuli będące dostarczycielem energii dla Vault City.

**Zadanie:** Naprawić reaktor - "Repair the powerplant"
**Kto:** Prawie każdy ghul
**Ile:** 4500 exp.
**Waga:** ***
Pierwszym krokiem jest otrzymanie holodysku od Harolda. Należy zanieść go do Vault City - do McClure'a [jest to oddzielny quest, zlecony przez Ole Percy'ego. Nagroda to 750 exp.], a następnie udać się do Amanitiec Officera po odpowiednią część. Teraz wracamy z powrotem do Gecko. Część, którą otrzymaliśmy w Vault City, trzeba zamontować przy pomocy robota znajdującego się w reaktorze.

**Zadanie:** Ulepszyć reaktor - "Optimize the powerplant"
**Kto:** Jeden z ghuli stojący przed reaktorem
**Ile:** 2500 exp.
**Waga:** **
Od ghula zleceniodawcy dostaniemy holodysk. Powinniśmy go użyć na głównym komputerze w Vaulcie 8 [tym, z którego powstało Vault City] i skopiować odpowiednie informacje. Teraz wystarczy wrócić do Gecko i wczytać zawartość dysku do komputera zarządzającego reaktorem.

**Zadanie:** Przynieść Super Tool Kit - "Get super repair kit for Skeeter"
**Kto:** Skeeter
**Ile:** 250 exp. + Fuel Cell Controler
**Waga:** **
Super Tool Kit zdobyć można w kilku miejscach [jest np. nagrodą za wypełnienie questu z Vault City]. Fuel Cell Controler należy dostarczyć do Smittiego z Den, a usprawni on samochód.

**Zadanie:** Przynieść trzy Plasma Transformer'y - "Get 3-step plasma transformer for Skeeter"
**Kto:** Skeeter
**Ile:** 350 exp.
Waga: *
Należy zdobyć formularz zamówień z domu Harolda i zanieść go do magazyniera z reaktora.

**Zadanie:** Odnaleźć Woody'iego - "Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den"
**Kto:** Percy
**Ile:** 500 exp.
**Waga:** *
Zaginiony ghul jest w Den. Zarabia na życie, udając mumię.

**Dodatkowe:**
Lenny - NPC, przyjaciel Harolda. Może przyłączyć się do drużyny. Statystyki:
HPs: 129
Skill: Doctor
Carring: 125
Melee Damage: 1
APs: 7
Armor: Tak

## REDDING

Osiedle górnicze. Miasto te istnieje i dziś.

**Zadanie:** Rozwiązać problem wdowy Rooney
**Kto:** Szeryf
**Ile:** 100 $ i 1500 exp.
Waga: *
Jedynym moralnym rozwiązaniem jest spłacenie jej długu. Dostaniemy wtedy więcej punktów doświadczenia, niż w przypadku zabawy w komornika.

**Zadanie:** Uspokoić towarzystwo w barze - "Break up the bar brawl"
**Kto:** Szeryf
**Ile:** 1500 exp.
**Waga:** *
Należy powołać się na odznakę szeryfa.

**Zadanie:** Dowiedzieć się, kto pociął prostytutkę - "Find out who cut the whore"
**Kto:** Szeryf
**Ile:** 1250 exp.
**Waga:** *
Od Lou dowiemy się, że podejrzany jest górnikiem. Po krótkiej rozmowie przyzna się do tego Hakeswill. Do więzienia pójdzie po dobroci.

**Zadanie:** Zabić Froga Mortona - "Kill Frog Morton"
**Kto:** Szeryf
**Ile:** 4000 exp.
Waga: **
Frog Morton znajduje się w budynku na zachodzie. Broni go kilkunastu mocnych kolesi, więc najlepiej być przygotowanym na ciężką walkę. Jak się potem okaże, zabicie Mortona to nie wszystko. Jego bracia będą próbowali pomścić jego śmierć.

**Zadanie:** Odnaleźć Control Chip - "Find the excavator chip"
**Kto:** Dan McGrew i Marge LeBarge
**Ile:** 1000 exp.
Waga: *
Pilnowany przez alienów chip znajduje się w kopalni.

**Zadanie:** Oczyścić kopalnie
**Kto:** Ascorti
**Ile:** 3500 exp.
**Waga:** **
Czeka Cię walka z Whamingo, czyli alienami. W kopalni jest ich bardzo dużo, więc należy dobrze się uzbroić i korzystać z pomocy NPCy. Przed wejściem do kopalni należy odkupić ją od Ascortiego i odsprzedać po skończonej robocie.

**Dodatkowe:**
Dr Painless Johnson - Należy mu przekazać antidotum na Jeta zdobyte w Vault City

## BROKEN HILLS

Kolejne miasto, którego na dzisiejszych mapach nie znajdziecie. Podobnie jak Redding - nastawione głównie na wydobycie surowców. Na pierwszy rzut oka Broken Hills jest wspólnotą ludzi i mutantów. Niestety, jak się przekonasz, jest to tylko złudzenie.

**Zadanie:** Pokonać Francisa w siłowaniu się na rękę - "Beat Francis at armwrestling"
**Kto:** Francis, a raczej twój honor

**Ile:** 350 exp. i Power Fist
**Waga:** *
Francis to naprawdę trudny przeciwnik. Jeżeli przegrasz, Twoja reputacja bardzo ucierpi [lepiej nawet nie myśleć o stawce zakładu], więc należy naszprycować się narkotykami. Nawet maksymalna siła tu nie pomoże.

**Zadanie:** Odnaleźć zaginionych ludzi - "Find the missing people for Marcus"
**Kto:** Marcus
**Ile:** 500 + 1000 exp.
**Waga:** **
Marcus sądzi, że w Broken Hills ludzie żyją w przyjaznych stosunkach z mutantami. Jakże bardzo się myli... Szczątki zaginionych ludzi leżą w tunelach pod miastem. Przy jednych ze zwłok można odnaleźć list podpisany przez Francisa. Należy mu go pokazać.

**Zadanie:** Załatwić większe dostawy energii dla domu Erica - "Divert more electrical power to Eric's home"
**Kto:** Eric
**Ile:** Trochę exp.
**Waga:** *
Wystarczy przekonać do tego ghula pracującego w elektrowni.

**Zadanie:** Naprawić Air Purifier - "Fix the mine's air purifier"
**Kto:** Zaius
**Ile:** 1500 exp.
**Waga:** *
Część, potrzebną do naprawy, kupić można w sklepie Renesco w New Reno. Urządzenie znajduje się w kopalni. Oczyszcza ono powietrze i dopóki go nie naprawimy będziemy narażeni na trujący gaz.

**Zadanie:** Zniszczyć Air Purifier - "Blow up the mine's air purifier"
**Kto:** ?
**Ile:** ?
**Waga:** *
Hmmm... Mówiąc szczerze to o zadaniu tym wiem tylko tyle, że istnieje.

**Dodatkowe:**
Marcus - NPC, Mer Broken Hills. Przyłączy się do drużyny jeżeli naprawimy urządzenie do oczyszczania powietrza i udowodnimy mu, że w mieście nie ma najlepszych stosunków między mutantami a ludźmi wypełniając jego quest. Jest jednym z najlepszych NPCy. Jego statystyki to:
HPs: 130
Skill: Big Guns
Carring: 275
Melee Damage: 10
APs: 9
Armor: Nie
Jest świetny w walce, ale trzeba uważać na jego strzały z serii - strzela we wroga, nie patrząc czy ktoś stoi na drodze pocisku.
Testy - Profesor bada inteligencję skorpionów. Możesz wziąć udział w tych testach. Za każdy otrzymasz 500 exp., ale nie zdziw się jeżeli przegrasz ze skorpionem w szachy.
Typhon - Zdradzi Ci miejsce ukrycia skarbu! Przynieś mu jeden egzemplarz Cat's Paw Magazine, a wyjawi Ci, że w studni ukryty jest wielki skarb. Teraz musisz udać się do karła pracującego przy karawanie i poprosić go, aby pomógł Ci go stamtąd wydostać. Karzeł zgodzi się, a skarbem okaże się... 10.000.... kapsli, czyli waluty sprzed kilkudziesięciu lat! Teraz kapsle są nic nie warte.
4 Szafeczki - stoją na północy pierwszej lokacji. Na pierwszy rzut oka nie da się do nich dojść. Ale tylko na pierwszy rzut oka...

## NEW RENO

Miasto wybudowane na ruinach dzisiejszego Reno - stolicy stanu Nevada. Składa się z 5 lokacji. Dwie główne to Virgin Street [dziś ulica ta nazywa się Virginia Street, a jej nazwa wzięła z tego, że jest ona przedłużeniem drogi do Virginia City] - ulica przy której mieszczą się 2 kasyna, siłownia, wytwórnia filmów [jakich? Można się tego domyślić...] i dom publiczny. Mówiąc krótko: New Reno to najbardziej zdemoralizowane miasto w postnuklearnym świecie.

**Zadanie:** Przynieść dziesięć egzemplarzy Cat's Paw Magazine - "Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty"
**Kto:** Miss Kitty
**Ile:** Ponad 500$
**Waga:** *
Quest dostępny jeżeli, rozmawiając z Kitty, będziesz miał przy sobie jeden egzemplarz. Gazetę można odnaleźć w niemal każdym mieście.

**Zadanie:** Ściągnąć dług i przykładnie ukarać Preety Boy Lloyda - "Track down Pretty Boy Lloyd, recover the stolen money, and make an... example of him"
**Kto:** Louis Salvatore - głowa rodziny Salvatore
**Ile:** 500 exp. [i możliwość wykonywania kolejnych zadań dla rodziny Salvatore]
**Waga:** *
Lloyda odnaleźć można pod kasynem Desperado. Wskaże on miejsce, gdzie ukrył pieniądze - Golgote. Tam też można go zabić.

**Zadanie:** Odebrać dług Renesco - "Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of $1000"
**Kto:** Louis Salvatore
**Ile:** 750 exp.
**Waga:** *
Należy odpowiednio porozmawiać z Renesco [Commercial Row]. Po krótkiej rozmowie zgodzi się na układ: Ty spłacisz jego dług, a on da Ci zniżkę na towar kupiony w jego sklepie.

**Zadanie:** Dobić transakcji z Enklawą - "Help guard a secret transaction taking place in the desert"
**Kto:** Louis Salvatore
**Ile:** 1000 exp. + przyjęcie do rodziny Salvatore
**Waga:** *
Musimy zgodzić się kiedy tylko Mr. Salvatore zaproponuje wykonanie tego zadania. Nie jest ono trudne. Wystarczy zachować zimną krew.

**Zadanie:** Dostarczyć paczkę - "Deliver Big Jesus's package to Ramirez at the Stables"
**Kto:** Big Jesus Mordino - głowa rodziny Mordino
**Ile:** 500 exp. [i możliwość wykonywania kolejnych zadań dla rodziny Mordino]
**Waga:** *
Nic prostszego. Ramirez będzie tam, gdzie powie Jesus.

**Zadanie:** Odebrać dług Corsican Brothers - "Collect tribute from the Corsican Brothers"
**Kto:** Big Jesus Mordino
**Ile:** 500 exp.
**Waga:** *
Również bardzo proste zadanie. Bracia znajdują się w swoim studio przy Virgin Street i nie będą stawiali oporu.

**Zadanie:** Zabić Louisa Salvatore - "Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Mordino"
**Kto:** Big Jesus Mordino
**Ile:** 1000 exp. + przyjęcie do rodziny Mordino
**Waga:** *
Salvatore jest w swoim barze.

**Zadanie:** Zabić Rogera Westina - "Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder"
**Kto:** Mr. Bishop
**Ile:** 1000 exp.
**Waga:** *
Dosyć trudne zadanie. Westin jest konsulem w New California Republic. Jego posiadłość to oddzielna lokacja w tym właśnie mieście. Wejścia do niej pilnują uzbrojeni strażnicy, a trzeba pamiętać, że w NCR używanie broni jest zabronione. Jakby tego było mało, Bishop chce, żeby zgon Westina wyglądał na śmierć naturalną. Wykorzystać możemy fakt, że lekarz z NCR zgodzi się, abyśmy zanieśli konsulowi leki na serce. Jeżeli z jakichś powodów nie możemy tego zrobić, należy zniszczyć pole siłowe [w taki sposób, aby nie zranić strażników], wejść do domu Westina i użyć na nim superstimpaka. Efekt będzie identyczny.

**Zadanie:** Zabić Carlsona - "Murder Carlson in NCR"
**Kto:** Mr. Bishop
**Ile:** 1000 exp.
**Waga:** *
Carlson, podobnie jak Wright, znajduje się w NCR. Tym razem będzie to jednak zwykła egzekucja.

**Zadanie:** Odnaleźć przyczynę śmierci Richarda Wrighta - "Find out who was responsible for Richard Wright's overdose"
**Kto:** Orville Wright [East Side]
**Ile:** 3500 exp. + kolejne zadania od rodziny Wright
**Waga:** **
Kolejne zadanie nie należące do najłatwiejszych. Trudne jest samo namówienie Orvilla do zlecenia Ci go. Gdy już Ci się to uda, musisz porozmawiać z Keithem. Wskaże Ci pokój Richarda, w którym znajdziesz puste opakowanie po Jetcie. Pokaż go Jagged Jimmy'emu [to ten miły "oprowadzacz" stojący przy parkingu przy 2. ulicy] i wymuś na nim zeznania. Dowiesz się, że musisz iść do Renesco. Ten z kolei przyzna się, że to on zrobił zatrutego Jeta na zamówienie rodziny Salvatore. Te rewelacje musisz przekazać Orville'owi Wright.

**Zadanie:** Znaleźć drogę do Sierra Army Depot - "Find a way into the Sierra Army Base"
**Kto:** Orville Wright
**Ile:** 1000$ i przyjęcie do rodziny Wright
**Waga:** **
Zadanie bardzo proste: wystarczy wejść do Sierra Army Depot i wrócić. S.A.D. to tajna baza wojskowa, w której znaleźć możemy wiele ciekawych rzeczy, jednak moim skromnym zdaniem powinno się tu wrócić, gdy postać będzie o wiele silniejsza i dysponująca większymi umiejętnościami.

**Zadanie:** Odzyskać samochód - "Recover your stolen car"
**Kto:** No niby nikt....
**Ile:** 750 exp. + 750 exp.
**Waga:** ***
Te dodatkowe 750 exp. uzyskać można, odzyskując samochód bez użycia siły. Pierwszym krokiem będzie przesłuchanie światków z Jagged Jimmy'm na czele. Zaprowadzi Cię on do garażu [Chop Shop], gdzie należy się podać za człowieka Bishopa lub po prostu wykorzystać swoją broń. Jeżeli jednak zdecydujesz się na to pierwsze, przyda się wysoki speech.

**Dodatkowe:**
Myron - NPC, twórca Jeta, którego można odnaleźć w Stables. Dostęp do niego uzyskamy wmawiając jednemu z naukowców, że jesteś nowym badaczem. Myron może przyłączyć się do drużyny i wspomóc ją produkując stimpaki. Jego statystyki to:
HPs: 70
Skill: Science
Carring: 125
Melee Damage: 1
APs: 7
Armor: Tak
Corsican Brothers - Dwaj bracia zajmujący się produkcją bardzo popularnych w niektórych kręgach filmów. Zaproszą Cię do współpracy przy swoim najnowszym dziele. Jeżeli się zgodzisz, uzyskasz status "Pornstar" i 1500 exp. Przed tym krokiem musisz zostawić na chwilę swoją drużynę [jeżeli tego nie zrobisz, sami odejdą i nie będziesz miał możliwości przyłączenia ich z powrotem].
Pani Bishop - Żona pana Bishopa, spotkasz ją w barze. Jeżeli jesteś facetem [a przynajmniej Twoja postać jest rodzaju męskiego], zaproponuje Ci drinka, potem drugiego... I ja i Ty wiemy jak to się skończy... Gdy będzie już po wszystkim obudzisz się w łóżku na drugim piętrze budynku Bishopa. Pani Bishop przez sen będzie mówiła słowa-szyfr do swojego sejfu. W sejfie jej męża znajdziesz mapę do kryjówki Raidersów.
Stuart Little - karzeł z hali bokserskiej. Organizuje walki, na których można zdobyć dużo exp. i status "Prize Fighter".
Big Jesus Mordino - kupi od Ciebie członków drużyny. Z oczywistych względów najwięcej [250$] da z Mirie.
Stół bilardowy - stoi w domu Bishopów, na pierwszym piętrze. W jednym z łuzów znajduje się magiczna bila nr 8.
Hintbook - kiedy skończysz grę, wróć do New Reno i porozmawiaj z księdzem. Dostaniesz od niego Fallout 2 Hintbook. Co to takiego? Najlepiej sprawdź to sam.
Algernon - Idź do sklepu New Reno Arms w Commercial Row. Za jedną z półek ukryte są schody w dół. Prowadzą one do magazynu, w którym napotkasz upośledzonego sługę sklepikarza. Algernon - bo tak brzmi jego imię - może za darmo zupgrade'ować niektóre bronie.

## NEW CALIFORNIA REPUBLIC

Stolica nowego państwa: Republiki Kalifornii. Powstałe z Shady Sands - miasta, które miało się przyjemność odwiedzić w pierwszej części gry. Najważniejszą osobą w mieście jest Tandi, córka Aradesha, którą również znamy z części pierwszej. W NCR obowiązuje całkowity zakaz noszenia broni [swoich towarzyszy trzeba będzie zostawić przed bramami miasta].

**Zadanie:** Zdobyć części do komputera i dostęp do Vault 15 - "Retrive Parts/Gain Access to Vault 15"
**Kto:** Gunther
**Ile:** 5000 exp. I 6000$
**Waga:** ***
Część znajduje się na 3 poziomie schronu. Zadanie nie należy do najłatwiejszych [przynajmniej dla przeciętnej postaci w tym momencie gry]. Trzeba zabić Dariana - wtedy przywódca Vaulta 15 będzie rozmawiał z NCR.

**Zadanie:** Zająć się Oficerem Jackiem - "Take care of Officer Jack for Mira"
**Kto:** Mira
**Ile:** Do 6000 exp.
**Waga:** *
Jack stoi w elektrowni i grozi, że wysadzi się w powietrze. Jeżeli dysponujemy wysokim Speech, to zadanie to uda nam się rozwiązać bez rozlewu krwi [wtedy dostaniemy maksymalną ilość doświadczenia]. Jeżeli zabijesz Jacka, dostaniesz proporcjonalnie mniej punktów doświadczenia.

**Zadanie:** Zdobyć papiery Dr Henry'ego - "Retrive papers from Dr Henry"
**Kto:** Marc
**Ile:** 1000 exp.
**Waga:** *
Przydadzą się wysokie współczynniki potrzebne do kradzieży...

**Zadanie:** Przetestować antymutagen na supermutancie - "Test mutagenic serum on a super-mutant"
**Kto:** Dr Henry
**Ile:** ?
**Waga:** *
Proponuję Broken Hills.

**Zadanie:** Zabić Mr. Bishopa - "Eliminate Mr. Bishop"
**Kto:** Roger Westin
**Ile:** ?
**Waga:** *
Chyba pamiętasz kim jest Bishop...

**Zadanie:** Dostarczyć dysk do Lynette - "Deliver Westin's holodisk to Lynette in Vault City"
**Kto:** Roger Westin
**Ile:** ?
**Waga:** *
To odpowiedź na quest polegający na dostarczeniu Westinowi dysku od Lynette.

**Zadanie:** Zdobyć Rangers Map - "Get the map from the NCR Rangers, for Vortis the slaver"
**Kto:** Przywódca gildii łowców niewolników
**Ile:** 500 $
Mapa jest w pobliżu Rando zlecającej kolejne zadanie.

**Zadanie:** Uwolnić Niewolników - "Free the slaves in the slave pen, for the Rangers"
**Kto:** Rando
**Ile:** 3000 exp.
Typowo "siłowe" zadanie. Przyda się dobra broń i pomoc NPCów. Należy zabić wszystkich łowców.

**Zadanie:** Zabić "oświeconego" Hubologista - "Kill Hubologist in NCR for Merk"
**Kto:** Merk - w barze w NCR, po północy
**Ile:** 2000 exp.
"Ofiara" jest w kościele w NCR. Jako że w NCR nie wolno nosić, a tym bardziej używać, broni musimy jak najszybciej zabić go, nie używając broni palnej.

**Zadanie:** Złożyć meldunek od Hubologistow - "Deliver Hubologist's field report to AHS-9 in San Francisco"
**Kto:** Kapłan z Kościoła
**Ile:** ?
Należy udać się do San Francisco, do głównej bazy Hubologistów.

Dokończenie za miesiąc.

# Sieci radiowe

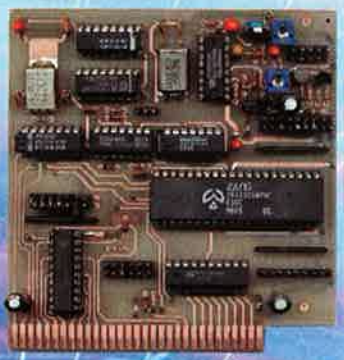
*Kilka miesięcy temu był tekst o utworzeniu sieci lokalnych. Pomyślałeś sobie, że to świetnie wydać trochę pieniędzy na sprzęt i grać w Kwaka do woli, nie patrząc na biling.*

**Jakub Kominiarczuk**

Po kilku godzinach jednak uprzytomniłeś sobie, że w promieniu 100 m nie ma nikogo z porównywalnym komputerem. Oczywiście da się zrobić sieć opartą na kablu, ale musi on być grubszy (np. 10 base5 do 500 metrów). A więc jego cena też musi być wyższa, a przy 300 m różnica kilkunastu groszy na metr jest spora. Teraz trzeba jeszcze pozwolenia na położenie takiego kabla i samo kładzenie - a jak ktoś przyjdzie i utnie? Sytuacja bez rozwiązania? A jednak nie! Ostatnio pojawiły się karty sieciowe, wyposażone w interfejs radiowy. Mają one wyjście na antenę, co daje zasięg (w niektórych produktach) 5 km!!! Problem w tym, że to kosztuje majątek :((. Są jednak karty o zasięgu 500 m (w wolnej przestrzeni) w cenie około 300 USD + [Darth :)] VAT 22%.

Zacznijmy od tego, jak to działa. W świecie istnieją fale elektromagnetyczne. Mówi się o spektrum elektromagnetycznym. Są to wszystkie częstotliwości fal, rozciągających się od 0 Hz do 10 do 20 potęgi Hz. Częstotliwości, np. od 20 do 20 000 Hz są to drgania rozpoznawane przez nasze uszy, 914 Mhz to częstotliwość pagerów, 1,8 GHz to druga częstotliwość używana przez GSM, a okolice 1000 000 000 GHz to fale świetlne. Wyższe częstotliwości zajmują jeszcze promienie X i gamma. Ze względu na to, iż wraz ze wzrostem częstotliwości wzrasta również szkodliwość takiego promieniowania (upraszczając) dla celów komunikacyjnych, używa się jedynie fal max. gigahercowych (rzędu 2-2,5 GHz). Jednak już te częstotliwości mają zły wpływ na istoty żywe (pasmo mikrofalowe - fale używane przez mikrofalówki do gotowania :)), dlatego używa się małych mocy, co zmniejsza niestety zasięg sygnału. Używa się takich częstotliwości, gdyż na transmisję z wysokim transferem potrzeba dużą szerokość pasma. Wyobraź sobie, że szerokość pasma to szerokość drogi - im szersza droga, tym więcej samochodów się zmieści. Tak samo jest z możliwością transferu danych. Ponieważ dolny zakres spektrum (tak do 1,5 Ghz) jest już podzielony przez radia, telewizje i inne, pozostają "górne" częstotliwości. Daje to możliwość uzyskania pasma 26 MHz i transferu rzędu 2Mbps (jak łącze stałe z Internetem).

Przechodząc do samej transmisji, to przez specyfikę fal radiowych, tylko jedno urządzenie może naraz nadawać na danej częstotliwości. Umożliwia to transmisję (w danej chwili, w jednym paśmie) tylko w jedną stronę. Dlatego, gdy mamy tylko jeden przedział pasma, każde dodatkowe urządzenie jest potencjalnym "spowalniaczem" sieci. Firmy produkujące komercyjne rozwiązania stosują podział pasma na kilka podpasm, by w przypadku "szczytu" użytkowania sieci nie czekać zbyt długo na zwolnienie pasma.

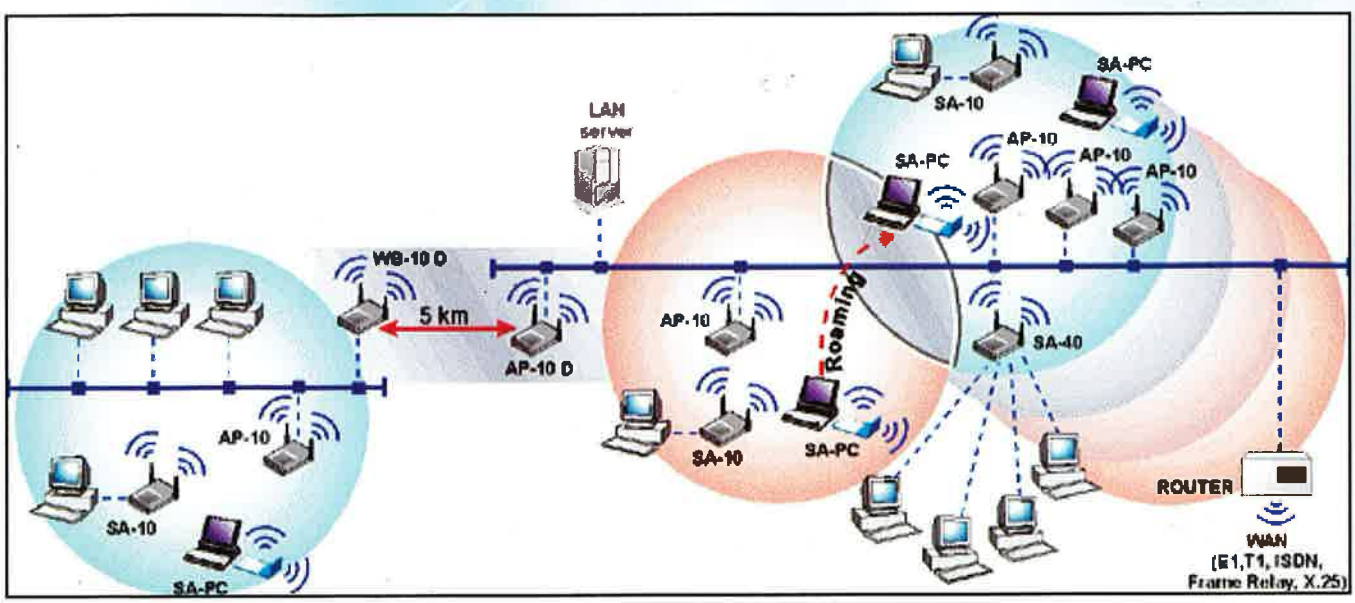


Reszta teorii jest identyczna, jak w przypadku "zwykłych" sieci (tj. typologia sieci jest ciut inna, ale sposób łączenia sieci i inne sprawy są takie same), a opisują ją standardy IEEE 802.11 i 802.11b. Jednak oprócz tego standardu, powstał program Bluetoth. Jest to otwarty program technologiczny, którego ideą jest tworzenie sieci radiowych (w razie potrzeby) przez wszystkie urządzenia z nim zgodne. Po co to? Wspomniałem, że używa się fali gigahercowych i zasięg takiego rozwiązania jest niewielki. Tu wkracza Bluetooth.

Jeśli na przykład chcemy połączyć się z komputerem, który w tej chwili jest poza naszym zasięgiem, lecz między nami znajdują się telefony komórkowe (sic!), to zadziałają one jak wzmacniacze, pośrednicząc w wymianie danych. Genialnie proste, nie? Aby to rozwiązanie nie zostało tylko na papierze, Ericcson wprowadził licencję - kilka tysięcy (bodajże 6000) funtów i masz pełne prawa do produkcji urządzeń na nim opartych. Dzięki temu jest większa szansa na sukces tego rozwiązania - podobnie postąpił IBM ze swoim IBM PC, co przyniosło sukces rynkowy pecetowi (w przeciwieństwie do MacIntosha, który jest produkowany tylko przez jedną firmę). Jak zwykle na nowy rynek produktów starają się wejść firmy wraz ze swoimi produktami. Są to karty sieciowe z interfejsem radiowym, służące do nawiązywania połączenia z innym komputerem lub z bezprzewodowym hubem, umożliwiającym jednocześnie podpięcie takiej sieci do "zwykłego" LANu. Jednak podstawą są karty i anteny, więc od nich zacznę opis.

Karty wykonane są zwykle jako PC-Card (do notebooków; wymagają "czytnika" takowych do podłączenia ich do stacjonarnego peceta), co zwiększa ich cenę. Budowane są w tej technologii, gdyż ich pierwotnym zastosowaniem były właśnie notebooki, które są cały czas w ruchu i stałe podłączenie ich do kablowego LANu byłoby bardzo kłopotliwe. Karta taka kosztuje majątek, tym większy, im większy ma być zasięg. System do 500 m to wydatek około 350 USD + VAT 22%, czyli około 1700 zł. Większy zasięg i transfer są kosztowniejsze - od 2000 do 12 000 zł!!! Mimo iż dla firm o dwóch siedzibach w jednym mieście jest to bardzo korzystne, gdyż nie muszą płacić abonamentu za korzystanie z sieci tunelowanych oraz mogą cały czas kontaktować się z mobilnymi pracownikami. Anteny do małych odległości są zwykle montowane razem z kartami sieciowymi.

Jednak, by uzyskać większy zasięg używa się dużo większych i droższych anten. Przykładowe ceny tychże to od 700 do kilkunastu tysięcy złotych + karta sieciowa z odpowiednim złączem. Ceny sprzętu muszą być wysokie z kilku powodów:



- wysoka częstotliwość (gigaherce) to spore zagrożenie dla zdrowia, nawet przy małej mocy sygnału
- skoro moc jest mała, to i zasięg jest nieduży - dlatego eksperymenty są długie, kosztowne i często nieudane
- ceny części są wysokie, a projekty skomplikowane -> wysokie koszta produkcji
- dochodzi do tego jeszcze pozwolenie na użytkowanie danej częstotliwości na danym terenie oraz mała ilość klientów

Jednak krótkofalowcy-amatorzy nie są w tyle - stworzyli AMPRNet. Mimo że opisywałem go (znowu :)) w lutym, to było to tak "na odczep". Teraz jestem o niebo lepiej zorientowany w całej sprawie. Otóż każde wejście w eter MUSI być legalne. Dlatego wymagane jest zdanie państwowego egzaminu na krótkofalowca (najlepiej kategorii 2 (prostszy) - wymagane jest na nim BHP, radiotechnika i przepisy). Następnie potrzebny będzie sprzęt - modem (tak, tak... ale nie taki na linię telefoniczną!), transciver i antena. Pojawiły się ostatnio modemy na port drukarki (dziwne, nie?)! Mają one ten plus, że można na nich uzyskać większy transfer. Szkoda tylko, że zajmują nam jedyny port drukarki...

AMPRNet działa na protokołach TCP/IP. Możliwe są połączenia zarówno z "serwerami", jak i z innymi użytkownikami. Napisałem serwer w nawiasie, gdyż zwykle nie są to maszyny porównywalne nawet z komputerami klasy Pentium 1.... Często są to maszyny oparte o 386 lub 486 + 2-16 MB RAM. Nie ma jednak róży bez kolców - sprzęt musimy sobie jednak sami zrobić - firmowe są dużo droższe, a niektórych części nie ma w ogóle w sprzedaży. Poza tym transfer też nie jest olśniewający - "zwykły" modem wyciąga 1200 - 9600 bps na paśmie UKF, a na KF... 300 bps :)). Jednak wszystko się rozwija - nowe modemy na port drukarkowy wyciągają już 19200 bps, lecz są dostępne tylko na zachodzie.

Może nie wygląda to na dużo, ale na prostą transmisję wystarczy. Zawsze można sobie w coś pograć - do Starcrafta powinno wystarczyć. To samo tyczy się Quake. A gdybyście chcieli transferować pliki, to ściągnięcie pliku 5 MB (przy transferze 19200bps) zajmie około 36 minut lub dwa razy więcej przy 9600bps. Jednak radio amatorskie nie jest tanie :(. Cena zależy od tego, czy sprzęt wykonamy sami, kupimy używany, czy gotowy u sprzedawcy. Ponieważ niektóre części są robione własnoręcznie, to podam ich ceny na podstawie korespondencji z Sysopami węzłów AMPRNetu.

Modemy są tanie, gdyż robi się je w większości samemu :). Najprostsze to wydatek około 40 zł, a tzw. kontrolery TNC to już 500-600 zł. Jeśli jednak i na tym chcesz zaoszczędzić, to istnieje możliwość pracy przy użyciu karty muzycznej. Tyle że będziesz musiał się bawić w ustawieniach w config.sys. Najlepiej popytaj się na liście dyskusyjnej, którą podaję na końcu. Oprócz tego potrzeba czegoś, co nadawałoby sygnał (logiczne :). Do tego celu służy transciver (ceny od 700 zł + VAT; przy wyborze trzeba patrzeć na jakie pasmo jest przeznaczony) oraz antena (już od 70 do 700 zł powinna wystarczyć dla większości osób, choć można zrobić własnoręcznie).

Można sporo obniżyć te koszty, kupując używany sprzęt. Trzeba tylko poszukać odpowiednich ofert - znów proponuję grupę dyskusyjną. Porównując amatorskie rozwiązania z rozwiązaniami komercyjnymi trzeba się zdziwić: "Ceny wyższe, a transfer mniejszy". Taki stan rzeczy utrzymuje się z kilku powodów:

- Po pierwsze, firmy produkujące te urządzenia nie mają wielu klientów, a same produkty często są indywidualne - wchodzi tu w grę "ekonomia skali".
- Po drugie, zasięg jest dużo większy (nawet kilkadziesiąt kilometrów przy antenie na kilkupiętrowym bloku), co umożliwia połączenie nawet kilku miast!
- Najczęstszymi klientami producentów takiego sprzętu są duże firmy potrzebujące własną radiotelefonię (np. Zakłady Energetyczne, firmy taksówkarskie) lub wojsko - a u nich pieniędzy (zwykle) nie brakuje.
- Główny "organ" (PZK) przeżywa upadek i nie jest to tak popularne jak kiedyś.

Alternatywą (jeśli można to tak nazwać) są połączenia laserowe. Niby trzeba je zaliczyć do połączeń radiowych (światło laserowe jest częścią spektrum elektromagnetycznego), ale dużo rzeczy można uprościć. Są to połączenia (tj. urządzenia nadawczo-odbiorcze) BARDZO KOSZTOWNE. Poza tym laser jest wrażliwy na smog i złe warunki pogodowe (nawet na krople deszczu), gdyż promieniowanie laserowe jest b. "łamliwe" (łatwo je zatrzymać np. kartką papieru lub rozproszyć :). Ale w zamian za to połączenie jest superszybkie! Są w stanie uzyskać transfer rzędu 1 Gbps (1 Gbps = 1024 Mbps = 128 MBps !!!).

Problem w tym, że w takim przypadku elementem opóźniającym dostęp do danych (podobnie jak w sieciach Gigabit Ethernet) są.... komputery :). Nawet najszybszy dysk SCSI nie może transferować danych z taką prędkością. Jednak ze względu na cenę urządzeń nadawczo-odbiorczych i ich stacjonarność, połączenia takie używa się ewentualnie do mostkowania, czyli łączenia ze sobą dwóch sieci lokalnych (na przykład dwóch biur). Trzeba także zwrócić uwagę na możliwość zniszczenia wzroku promieniem lasera - w końcu jest ono bardzo silne i mocno skoncentrowane. W skrócie? - tylko i wyłącznie dla bogatych firm posiadających kilka biur z własnym LANem.

Kończąc, mogę już tylko życzyć Wam i sobie, aby więcej firm zainteresowało się nowym rynkiem zbytu, co zaowocowałoby wzrostem jakości i spadkiem cen. □

**Dla zainteresowanych:**

www.compaq.com
www.poznan.ampr.org
www.radio.org.pl
www.cerber.par.lublin.pl
www.baycom.com
www.pzk.org.pl
grupa dyskusyjna pl.rec.radio.amatorskie

**Jeśli chcecie dowiedzieć się jeszcze czegoś - wpiszcie w dowolnej wyszukiwarce: WLAN, wireless, LAN, AMPRNet, Sukne144. Inb sieci bezprzewodowe. Mój ulubiony (SCI-FI) MUD (Star Conquest): ;)) telnet://starconquest.thewolvesden.net:1111**

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj .net

# Własna strona WWW

***Chcielibyście mieć własną stronę www? Głupie pytanie, każdy by chciał. Nieważne, czy umieścicie tam tylko swoje zdjęcie i działy "Linkz" i "Friendz", czy też może dokładny kurs programowania w Delphi - własna strona daje naprawdę dużo radości.***

**Sir Kalashnikov**

Kiedy już stworzymy najwspanialszą stronę w historii, powinniśmy ją umieścić w Internecie. I tu pojawia się mały problem. Rozmaite firmy żądają za miejsce na swoich serwerach koszmarnych pieniędzy. Nie załamujcie się jednak. Na szczęście wielu providerów oferuje miejsce na stronę www za darmo. Nie ma jednak róży bez kolców. Korzystając z takiej oferty musicie liczyć się z ograniczoną ilością przestrzeni dyskowej, koniecznością umieszczenia w każdym dokumencie html (dla profanów: podstronie) szpetnego bannera o ogromnym rozmiarze i tym, że jeśli admin będzie miał kaprys skasowania efektów naszej wielomiesięcznej pracy, to nie będziemy mogli mu nic zrobić (poza wysłaniem bomby w paczce;)).

No dobra, odrobinę przesadziłem. Nie jest aż tak źle. Tak naprawdę to oferowane średnio 3 - 5Mb w zupełności wystarcza, a bannerów możemy po prostu nie umieszczać - w większości przypadków nikt się nie połapie (chyba że właściciel serwera używa skryptów automatycznie dopisujących co trzeba w naszym kodzie html). Jeśli zaś chodzi o kasowanie zawartości przez admina - hmmm, wspominałem już o możliwości wysłania bomby w paczce?:)

No dobra, do rzeczy. Celem tego artykułu jest porównanie usług firm oferujących darmowe miejsce na strony www (najczęściej dostaniemy także darmowe konto email, ale o tym był artykuł w kwietniowym CDA, więc nie będzie to brane tutaj pod uwagę). Odsiejmy więc ziarno od plew!

## Na własnym podwórku, czyli polskie serwery

Zajmować będziemy się głównie serwerami w Polsce, ponieważ transfer z nimi jest o niebo szybszy niż z zagranicznymi. Znajdziecie tu więc opis niemal wszystkich firm oferujących tego typu usługi. W ocenie końcowej uwzględniałem ilość dostępnego miejsca, obowiązki wobec providera tudzież różne inne czynniki (np. wysokość wypłaconych mi łapówek;)). No to jazda.

### 1. Wirtualna Polska (www.strony.wp.pl).

Zdecydowany lider zestawienia. 5Mb miejsca, nie musimy umieszczać żadnych bannerów na swojej stronie. Jeśli nie znacie html-a, możecie wybrać jeden z gotowych wzorców. Załadować stronę na serwer możemy przez FTP lub z poziomu WWW (spośród

wszystkich przedstawionych tutaj firm tylko WP oferuje taką możliwość). Krótko mówiąc - rewelacja. Ocena: 9/10 (przydałoby się jednak trochę więcej miejsca).

**2. Republika WWW (portal.republika.pl).**
Dawniej onetowe Friko. Oferuje 6Mb miejsca, ale niestety do naszej strony dodawany jest pop-up (wyskakujące okienko) zmuszający oglądającego do ocenienia strony. Jest to naprawdę bardzo denerwujące i to głównie przez to Republika przegrywa z WP. Kolejną wadą jest konieczność dopisania strony do katalogu Republiki, w przeciwnym wypadku konto zostanie zablokowane. Na plus natomiast trzeba zaliczyć rozmaite dodatki w stylu "Strefy zrzutu", "HTML Zone" i "Webmajster University". Ocena: 8/10.

**3. Free.net.pl (www.free.net.pl).**
Byłoby bardzo średnio, gdyby nie jedna ogromna zaleta: free.net.pl daje nam dostęp do shell'a! A poza tym 10Mb do podziału na stronę www i skrzynkę email, wymagane umieszczenie bannera na stronie głównej. Mimo wszystko stwierdzenie na stronie głównej serwisu: "Na dzień dzisiejszy jesteśmy polskim liderem w świadczeniu darmowych usług" może tylko śmieszyć. Ocena: 7/10 (głownie za shell'a).

**4. Poltronic (free.poltronic.net).**
Dostajemy aż 10 Mb miejsca, ale w zamian musimy niestety na każdej stronie umieścić banner obsługiwany przez Poltronic. Gdyby nie to, ocena byłaby znacznie wyższa. Ocena: 6/10.

**5. 100% FREE (www.free.com.pl).**
No cóż, oferta jakich wiele. 5Mb miejsca, trzeba umieścić banner na stronie głównej. Ocena: 6/10 (bo do Onetu i WP baaaaardzo daleka droga).

**6. Promail (www.promail.pl).**
Promail oferuje 5Mb miejsca na stronę, za co żąda umieszczenia reklamy na każdej stronie. Oferta Promailu niczym się nie wyróżnia, więc ocena też nie powinna zaskakiwać. Ocena: 5/10.

**7. SilesiaNET (www.silesianet.pl).**
Nic specjalnego - 5Mb miejsca i wymagany banner na każdej stronie. Raczej nic nie uratuje Silesii przed piątecką. Ocena: 5/10.

**8. Free KOTI (free.koti.com.pl).**
Koti oferuje niewiele miejsca, bo 5Mb do podziału na www i email. Na dodatek umieszczają swoją stopkę na każdej stronie. Słabiutko. Ocena: 4/10.

**9. KKI (www.kki.net.pl).**
Jedna ze słabszych propozycji, raczej nikomu jej nie polecam. Na stronę dostaniemy tutaj tylko 3Mb. Na szczęście banner trzeba zamieścić tylko na stronie głównej. Ale to i tak nie poprawia zbytnio oceny. Ocena: 4/10.

**10. Virtual C@fe (www.vc.pl).**
Oferta Virtual C@fe jest właściwie identyczna z tym, co proponuje KKI - 3Mb i banner na stronie głównej. Ocena też będzie taka sama. Ocena: 4/10.

**11. Free.polbox.pl (free.polbox.pl).**
Polbox to stary wyjadacz - była to jedna z pierwszych firm oferujących darmowe usługi dla polskich internautów. Niestety, najwyraźniej zatrzymała się w miejscu. Polbox oferuje najmniej miejsca ze wszystkich firm w naszym zestawieniu - zaledwie 2Mb. Gdyby ktoś skusił się na tą ofertę (w co szczerze wątpię), będzie musiał umieścić stopkę na stronie głównej. Krótko mówiąc: nędza z bidą:(. Ocena: 3/10.

Porównanie to nie uwzględnia oczywiście wszystkich firm oferujących takie usługi - niektóre z nich oferują darmowe miejsce na stronę www tylko mieszkańcom danego województwa i dlatego nie mogłem ich tutaj uwzględnić.

## Coś za coś

Pod tym trochę enigmatycznym tytułem kryje się instytucja zwana mecenatem lub sponsoringiem. Chodzi o to, że niektóre firmy autorom najciekawszych serwisów udostępniają za darmo sporo miejsca na swoim serwerze (rzędu kilkudziesięciu megabajtów) i własną domenę. Opisuję tylko trzy takie przypadki, chociaż naprawdę wielu providerów wspiera w ten sposób zdolnych webmasterów.

**1. Perły polskiego Internetu (www.perly.digimer.pl).**
Jest to jedna z najciekawszych możliwości: otrzymujemy kilkadziesiąt Mb miejsca, adres www.nazwa_strony.digimer.pl, statystykę odwiedzin, obsługę CGI i PHP. Jedyne, co musimy zrobić, to umieścić na stronie głównej logo "Pereł...". Swoje strony możecie zgłaszać na email jury@perly.pl. Naprawdę warto spróbować.

**2. IQ (iq.pl).**
Firma IQ oferuje autorom ciekawych stron 50Mb miejsca na dysku i adres www.nazwa_strony.iq.pl. W związku z bardzo dużą liczbą zgłoszeń prowadzona jest dokładna weryfikacja - jedynie najlepsze 2 serwisy będą przyjmowane do sponsoringu w każdym miesiącu (to cytat ze strony IQ). Strony zgłaszajcie na email sponsoring@iq.pl.

**3. Mecenat KOTI (mecenat.koti.com.pl).**
KOTI oferuje mniej miejsca na stronę niż poprzednicy, bo "zaledwie" 25Mb, wymaga także najwięcej - na stronie głównej trzeba umieścić logo KOTI i banner. Adres strony ma następującą postać: nazwa_strony.koti.com.pl. Strony należy zgłaszać na mecenat@koti.com.pl.

## A za wielką wodą...

Co prawda na początku wspomniałem, że lepiej korzystać z polskich serwerów, ale jeśli komuś żadna z powyższych ofert nie przypadła do gustu, może przyda mu się zestawienie najlepszych serwerów zagranicznych. Ze względu na ograniczoną ilość miejsca przedstawię tylko trzy - według mnie - najciekawsze.

**1. Crosswinds (www.crosswinds.net).**
Crosswinds oferuje - proszę o fanfary - NIEOGRANICZONĄ ilość miejsca na serwerze! Jakże marnie wygląda przy tym 5Mb Wirtualnej Polski... Na dodatek nie musimy umieszczać na swojej stronie żadnych reklam! Uploadu (załadowania) strony możemy dokonać przez FTP lub WWW. Ale uwaga! Każdy plik, który nie będzie "zlinkowany" z naszą stroną, zostanie automatycznie usunięty (w ten sposób Crosswinds broni się przed używaniem ich jako magazynu na backupy).

**2. Fortune City (www.fortunecity.com)**

Może i nie oferuje tyle miejsca co Crosswinds, ale 100Mb i tak jest ilością nie do pogardzenia... Niestety, do każdej naszej strony zostanie automatycznie dołączony banner reklamowy (chlip, chlip). Jak już wspomniałem, Fortune City przegrywa z Crosswinds, ale i tak bije na głowę naszych "rodzimych" providerów.

**3. WebJump (www.webjump.com)**
"Wielką trójcę" zamyka WebJump, który oferuje co prawda tylko 25Mb miejsca na strony, ale za to obsługuje skrypty PERL/CGI i udostępnia darmową pomoc techniczną przez 24 godziny na dobę siedem dni w tygodniu.

Oj, oj, oj, skończyło mi się już miejsce, a chciałem jeszcze napisać o darmowych licznikach/statystykach i aliasingu domen... Ale to nic straconego, jeśli będziecie zainteresowani, napiszę o tym osobny artykuł. Na koniec przypomnę, że mój adres email to kalash@misc.prv.pl (już wiecie gdzie wysyłać bluzgi i uwagi krytyczne ;)). Czołem. □

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj .net

# Kalejdoskop WWW

*Hi! Jeśli nie masz nic ciekawego do robienia w lipcowe i sierpniowe, gorące wieczory (cheche;), to zachęcam do pobuszowania po Internecie. I dlatego tym razem jest prawie dwa razy więcej linków od czytelników, a stron "bardziej wnikliwie" opisanych tylko cztery [hm, raczej 6]. Przypominam, aby linki i opinie do tego działu słać na e-maila blood@go2.pl z tematem "Kalejdoskop WWW";*

**blOod**

**www.gameart.com**
Bardzo ciekawa witryna, na której znajdziemy porady, jak używać danych programów graficznych. Oprócz samej instrukcji obsługi, znajdziemy tutaj także różnego rodzaju sztuczki - jak wykonać ogień, wodę itp. Ale chyba największą zaletą strony jest duża ilość grafik, przedstawiających postacie z gier. W 99% są to arty zrobione przez fanów danej gry. Są piękne, ręcznie rysowane, podobnie jak i fotomontaże (najczęściej humorystyczne). Fajna strona. C(ZA)D-ACTION poleca.

**www.duke.org.pl**

Super witryna dla fanów Wielkiego, wypchanego sterydami kolesia, co chwilę gadającego od niechcenia "Let's Rock!". Strona może być wzorem dla tych naszych czytelników, co chcą sami zrobić page'a na temat swojego ulubionego bohatera gry (np. Lar(w)y Croft). Klikając na dział "Duke Nuke'm 3D" (Bo witryna traktuje o wszystkich grach z Dukem, nie tylko o DN3D, ale także o DN2, DN1, DNF i wersje TPP DN na psx i N64, a także na... game boya! Ta mała maszynka rządzi!), ukazuje się nam stronka z przynajmniej 10-15 podziałami! A ilość konwersji i innych programów w Downloadzie dosłownie wgniata gałki oczne. (No i jest tu jeszcze dziwna beta Duke'a - LAmeDuke, warte zobaczenia). Wolverine! Dobrze, że odszedłeś z X-men (komiksowa grupa ludzi o ponadnaturalnych możliwościach) i takie strony robisz! ;]. Newsom z tej strony można ufać, w przeciwieństwie do tych, które znajdziemy na jej wikingowskim odpowiedniku.

**www.wr.pl**
"Wirtualna Rozrywka" to młody serwis, w którego powstanie zamieszany jest ZAQ - były redaktor Załogi G, NSS i CLICKa, a obecnie pracownik dystrybutora Play-It. Serwis różni się od podobnych tym, że znajdziesz tutaj wiele artykułów, wywiadów i sprawozdań związanych z tzw. branżą (o takich jednych, hardcorowcach z groopy dyskusyjnej też się wspomina ;))). Wszystkie teksty stoją na bardzo wysokim poziomie i dzięki nim jest to według mnie najlepszy serwis o grach [ogólnie] w Polsce. I chociaż Newsów nie ma tu codziennie "od groma", to i tak można go polecić każdemu, starszemu czytelnikowi. Oprawa graficzna i sam kod HTML też nie budzą zastrzeżeń. Dobra robota!

**www.gta2.pl, gta.help.pl, wasted.cyber.pl**
Każda z tych stron o serii GTA jest BARDZO rozbudowana. Np. na takiej gta.help.pl jest ponad 40 działów!!!! Setki nowych samochodów, dodatkowe miasta, poradniki, mapy, edytory, dema, grafiki, newsy, grupa dyskusyjna, FAQ, Konkursy, historie GTA.... Bardzo rzadko można natknąć się w Internecie na tak rozbudowany serwis dotyczący jakiejś serii gier. Należą się ogromne brawa autorom tych trzech stron. Dopóki nie ujrzałem tych WWW, nawet nie przepuszczałem, że polska "scena" gta (Tak! Tu istnieje nawet takie coś! Nie tylko serie Q, UT i innych FPP mają tak zagorzałych fanów) jest tak duża i zarazem ciekawa. CDA POLECA X3!!! □

## Warto zobaczyć

Nadesłali: Damian "Lee" Lipski, Luney (Michał Antczak), Razor, Karol Góźdź, Bredek, NoNdA, Szakal, French, Mithrandir, Jakuboss, p_r_z_y_b_y_s_z, M a t j a s, Alfenka, Nichofal, Bryant, Viper, Piotr Usewicz, Konrad Juszczak, Dark One.

warcraft3.cdprojekt.com
Polska Oficjalna Strona o WarCrafcie III.

www.gry.xcom.pl
Codzienne niusy, recenzje, solucje, obszerny download, dyskusje na żywo, inne działy tematyczne.

www.q3arena.org.pl
Strona o Quake 3 Arena. Spośród innych wyróżnia ją szczególnie rozbudowany dział "Download". (ostatnio nawet w newsy obrodziła).

www.worms.of.pl
Jedna z niewielu polskich stron o Worms Armageddon.

www.playmaxx.com
Dla wszystkich osobników kochających yo-ye i pro-yo.

www.mailfriends.nu
Strona, na której można znaleźć wielu kandydatów do korespondencji przez sieć.

## Warto zobaczyć

www.rockmetal.prv.pl
Strona z tekstami piosenek zespołów rockowych i metalowych.

www.sof.kill.pl
Polska oficjalna strona świetnego FPP - Soldier Of Fortune. Download, poradnik, newsy itd.

www.kki.net.pl/~zbigkost
Miejsce w większości poświęcone fantastyce i rpg; warhammerowi i pbem.

www.huta99.w.pl
Strona z ciekawymi, niespotykanymi MP3.

www.kosz.prv.pl
Co można wywnioskować z linka, witryna traktuje o koszykówce - linki, news, nba, pliki.

www.wasted.cyber.pl
Polska strona o GTA2. Wśród wielu ciekawostek wyróżnia się "polski patch", dzięki któremu w GTA2 ujrzymy polskie krzaczki.

www.sparta.iq.pl
WWW poświęcone klubowi oraz kibicom Sparty Brodnica, III ligowemu zespołowi piłki nożnej.

## Warto zobaczyć

www.matrix.torun.com.pl
Doskonale zrobiona witryna o kultowym filmie "The Matrix".

diablo.teem.pl
Jedna z lepszych, często aktualizowanych, polskich stron o Diablo II.

www.lakers.prv.pl
Strona poświęcona koszykarskiej drużynie NBA - Los Angeles Lakers (Tegorocznemu mistrzowi NBA).

www.oj.gal.pl
Ostra Jazda (To tytuł tej witryny!;). Najświeższe newsy, recenzje, dema itd. związane z "samochódówkami".

www.aoe2.hg.pl
Dla fanów "Age of Empires", I i II.

www.valhalla.com.pl/zatoka
Zatoka Strategów. Czy muszę coś jeszcze tłumaczyć?

www.wisla-krakow.topnet.pl
Mistrz Polski 1999, wicemistrz 2000 i Finalista Pucharu Polski 2000 w Piłce Nożnej - Wisła Kraków. Wiadomo o kogo chodzi?

# C++

*Poprzeczkę podniesioną w poprzednim odcinku należy teraz spokojnie przeskoczyć. Wreszcie osiągamy pułap, który warto utrzymać jak najdłużej. Skodujemy bowiem jeden z bardzo efektownych algorytmów - płaskie teksturowanie teksturą wichrującą (ang. flat bump mapping). To pierwszy kontakt z programowaniem grafiki w czasie rzeczywistym na poważnie.*

**Wiktor Zychla**
wzychla@vulcan.pl

## Technologia

Zacznę od wyjaśnienia mechanizmu powstawania animacji. Powszechnie stosuje się technikę animacji buforowanej (z pewnymi udoskonaleniami). Czasy, kiedy do animacji używało się tzw. sprite'ów to już historia, co ciekawe większość książek poświęconych grafice skupia się właśnie na tej metodzie (niech spróbują napisać tak Quake'a).

Animacja buforowana polega na tym, że w pamięci operacyjnej wydzielony jest blok, który jest w wypełniany, a następnie przenoszony do pamięci karty graficznej. Bez względu na to czy na ekranie rysujemy skomplikowany świat 3D, czy kilka prostych płaskich obiektów, za KAŻDYM razem zrzucamy cały obraz do pamięci karty graficznej.

Ta technika ma wiele zalet, m.in. taką, że prędkość odświeżania ekranu jest mniej więcej stała. Poza tym rysowanie w pamięci komputera jest BARDZO szybkie. O wiele lepiej jest rysować, dajmy na to, 1.000.000 trójkątów w pamięci RAM, a potem raz przenieść cały obraz do pamięci ekranu, niż rysować tyleż razy w pamięci karty graficznej (która jest o wiele wolniejsza).

**Przykład**

Aby móc skorzystać z animacji buforowanej należy zadeklarować zmienną typu BITMAP *.

```
BITMAP *bufor_e
```

i zarezerwować dla niej pamięć:

```
bufor_e = create_bitmap(640, 480);
```

pamiętając by na końcu programu ją zwolnić:

```
destroy_bitmap(bufor_e);
```

Musimy dysponować jakimś sposobem dostępu do punktu o ustalonych współrzędnych (x,y). W przypadku Allegro wygląda to tak, że struktura BITMAP zawiera tablicę wskaźników na poszczególne linie, a każda z nich jest tablicą punktów w tej linii. To znaczy, że do punktu (x,y) odwoływalibyśmy się jakoś tak:

```
bufor_e->line[y][x] = makecol16(r,g,b)
```

Ale to nie takie proste. Adresowanie punktu w lini dotyczy przecież liczb 16 bitowych (lub 32 bitowych zależnie od trybu ekranu), a my adresujemy pojedyńcze bajty! Aby zatem adresować odpowiedni punkt należy zastosować małą sztuczkę:

```
bufor_e->line[y][2*x] = makecol16(r,g,b)
```

w trybie 16 bitowym lub

```
bufor_e->line[y][4*x] = makecol32(r,g,b)
```

w 32 bitowym. Rozumiesz?

Ja wolę pisać elegancko i korzystać z własności języka C, który pozwala napisać to tak:

```
((short *)bufor_e->line[y])[x] = makecol16(r,g,b)
```

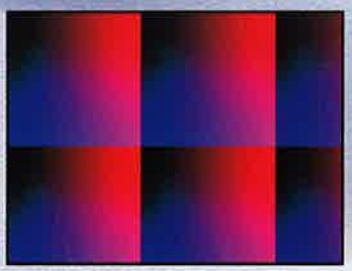
w trybie 16 bitowym lub

```
((int *)bufor_e->line[y])[x] = makecol32(r,g,b)
```

w trybie 32 bitowym.

To wygląda może na pierwszy rzut oka trochę dziwnie, ale chodzi tu o to, że artymetyka na wskaźnikach dba o rozmiary adresowanych danych. Rzutowanie wskaźników na poszczególne linie na odpowiedni typ danych (2 bajtowy short dla 16 bitów lub 4 bajtowy int dla 32 bitów) właśnie temu służy. Prawda, że eleganckie?

Tak też napisany jest pierwszy program, który rysuje na ekranie siatkę gradientową. Kompletne źródło programu znajdziesz na CD, tutaj omówię tylko ważniejsze fragmenty. Jeśli masz odpowiedni sprzęt, to uruchom zarówno wersję 16 bitową jak i 32 bitową i zobacz różnicę! Właśnie dlatego 3DFX przeżywa taką bessę (Voodoo 1 - 3 są 16 bitowe!). Mam nadzieję, że tę różnicę faktycznie będzie widać, jeśli w DTP skonwertują obie bitmapy do 16 bitów to nic nie będzie widać :).



Różnice sprawdź podglądając pliki z CD.

Do kopiowania zawartości bufora na ekran program używa funkcji:

```
blit( ... ),
```

której deklaracja wygląda następująco:

```
void blit(BITMAP *source, BITMAP *dest, int source_x, int source_y, int dest_x, int dest_y, int width, int height);
```

gdzie:
source, dest - skąd dokąd kopiujemy
source_x, source_y - lewy górny róg obszaru źródłowego
dest_x, dest_y - jw. docelowego
width, height - rozmiar bufora

w praktyce i tak będziemy pisać:

```
blit(bufor_e, screen, 0, 0, 0, 0, 640, 480);
```

dla trybu 640 na 480 punktów. Funkcja stara się o zachowanie odpowiedniej głębi kolorów, więc jeśli napiszesz:

```
set_color_depth(8);
bufor_e = create_bitmap(640, 480);
set_color_depth(16);
set_gfx_mode(GFX_AUTODETECT, 640, 480, 0, 0);
...
blit(bufor_e, screen, 0, 0, 0, 0, 640, 480);
```

to wszystko powinno grać. Lepiej jednak unikać takich konstrukcji z powodu możliwych problemów z konwersją kolorów.

## Flat bump mapping

Efekt ten symuluje wypukłosci tekstury przez generowanie odpowiednich odbić promieni światła. W przypadku ogólnym

opisany jest dość dobrze w literaturze, natomiast metoda uproszczona, którą będziemy się zajmować zasługuje na szczególną uwagę. Może zanim zacznę tłumaczyć na czym polega popatrz na screeny i uruchom program.
Ha! Wygląda obiecująco!

Program będziemy budować powoli. Na CD znajdziesz trzy kolejne wersje - bump1.cpp, bump2.cpp i bump3.cpp. Do nich będę się teraz odwoływał, ponieważ zamieszczanie ich w całości w tekście nie ma sensu. Cały algorytm polega na sprytnym skorzystaniu z tzw. mapy wysokości. Jest to zwykły obrazek, ale trzeba go sobie inaczej wyobrazić. Spróbuj myśleć o 8 bitowym obrazku w odcieniach szarości jako o pewnym wypukłym terenie, na który patrzysz "z góry". Czym jaśniejsze punkty, tym wyżej leżą. Najwyżej leży więc napis "CD-ACTION" i napis "kurs c++", a "trochę niżej" leżą jakieś tam górki i dolinki (podstaw tu dowolną mapę w odcieniach szarości).

Ponieważ obraz jest w odcieniach szarości, to nie ma problemu - najmniejsza wartość to 0, największa 255. Pierwsza wersja programu (bump1.cpp) wczytuje ten obrazek do pamięci i wyświetla go na ekranie. To bardzo dobry sposób na pisanie programu - napisać kilka linijek stanowiących pewną logiczną całość i próbować, czy działają zgodnie z oczekiwaniami. Dopisać kilka linijek i spróbować znów. Allegro ma faj-

ne funkcje do operowania na plikach zawierających obrazki. Jeśli chcesz wczytać do bufora zawartość pliku z obrazkiem piszesz po prostu:

```
BITMAP *wysokosci;
PALETTE paleta;

wysokosci = load_pcx("pic.pcx", paleta);
```

Można także korzystać z funkcji: load_lbm(), load_bmp(), load_tga(). Ich przeznaczenia łatwo się domyślić. Następnym krokiem jest stworzenie w pamięci tablicy zawierającej obraz "światła latarki".

Zatrzymajmy się tutaj przez chwilę. Popatrz na bump2.cpp. Generowaniem takiego obrazu zajmuje się funkcja:

```
void przygotuj_koleczko(int* koleczko)
{
 int i,j;
 int sq;

 for (i=0;i<256;i++)
  for (j=0;j<256;j++)
  {
    sq=(int)(2*sqrt((i-128)*(i-128)+(j-128)*(j-128)));
   if (sq>255) sq=255;
   sq=255-sq;
   koleczko[256*i+j]=sq;
  }
}
```

Wcześniej jednak trzeba zadeklarować odpowiednią zmienną:

```
int* koleczko;
```

i zaallokować odpowiednią ilość pamięci:

```
koleczko = new int[256*256];
if (koleczko == NULL)
{
 printf("Brak pamieci!\n");
 exit(1);
}
```

Zauważ przy okazji, że rozbiłem część inicjującą i część deinicjującą programu na dwie funkcje o takichże nazwach. To bardzo praktyczny zwyczaj. Sam algorytm tworzenia mapy bitowej światła jest dość prosty. Oczywiście możnaby takie kółko wygenerować jakimś programem graficznym i po prostu wczytywać (możnaby wtedy nadać mu jakieś fantazyjne kształty), ale od czego sprytna głowa :)

Sercem algorytmu generującego światło są linijki:

```
sq=(int)(2*sqrt((i-128)*(i-128)+(j-128)*(j-128)));
if (sq>255) sq=255;
sq=255-sq;
koleczko[256*i+j]=sq;
```

Pierwsza z nich sprytnie wykorzystuje fakt, że dla okręgu mamy zależność:

```
r^2 = x^2 + y^2
```

skąd łatwo wyliczyć r (właśnie dlatego korzystam z funkcji sqrt() liczącej pierwiastek kwadratowy). Wartość sq oznacza w takim razie ODLEGŁOŚĆ danego punktu od ŚRODKA koła! Ponieważ chodzi mi jednak o to, by punkty leżące w środku były jaśniejsze niż te na brzegach nakładam prostą funkcję "odwracającą" wartość:

```
if (sq>255) sq=255;
sq=255-sq;
```

po czym wynik zapisuję do tablicy:

```
koleczko[256*i+j]=sq;
```

Funkcja debugdraw() napisana jest specjalnie dla celów testowych. Jak bowiem przekonać się, że to co napisałemy generuje obraz taki jakiego oczekuję? Najprościej to "zobaczyć" a więc po prostu zrzucam to na ekran.

Uff. Skoro i obraz wczytany jest pomyślnie i kółko wygenerowane jest poprawnie, można zająć się "wichrowaniem" :) Cały nasz program będzie polegał na ciągłym generowaniu obrazu i wysyłaniu go na ekran. Uzyskamy to dzięki konstrukcji:

```
while (!kbhit())
{
 ... generuj obraz ...
 vsync();
 blit(bufor_e, screen, 0, 0, 0, 0, 640, 480);
}
```

Funkcja vsync() pozwoli nam na zsynchronizowanie wyświetlania obrazu z plamką monitora (to znaczy, że teoretycznie przynajmniej animacja będzie trochę płynniejsza).

Popatrz na bump3.cpp i na funkcję bumpuj. Otrzymuje ona dwa parametry: x i y, które oznaczają POZYCJĘ kółka na ekranie. W pętli programu wartości te są bardzo sprytnie modyfikowane:

```
ang1+=0.04; ang2+=0.03;
lx=(int)(320*cos(ang1));
ly=(int)(240*sin(ang2));
```

Naucz się tej sztuczki - będziemy z niej często korzystać. Generowanie płynnej trasy ruchu obiektu, który ma poruszać się WEWNĄTRZ jakiegoś obszaru zostało sprytnie zrzucone na funkcje sinus i cosinus, których wartości jak wiadomo ZAWSZE pozostają w przedziale [-1,1]. Mnożąc je przez jakieś współczynniki skalowania (u nas 320 i 240, czyli połowę rozdzielczości X i Y) zapewniemy sobie pozostawanie trasy ruchu wewnątrz ustalonego obszaru (u nas [-320, 320] na osi X i [-240, 240] na osi Y, rzeczywiście sprytne!). Chwilowo nie musi nam przeszkadzać to, że niezupełnie trafiamy w ekran (który przecież zawiera się między [0, 640] na osi X i [0, 480] na Y).

Popatrz uważnie:

```
void bumpuj(int x, int y)
{
 int i,j;
 int tx,ty;
 int kx,ky;
 int kolor;

 clear(bufor_e);              // 1
 for (i=1;i<639;i++)
  for (j=1;j<479;j++)         // 2
  {
   tx=i-320-x;                // 3
   ty=j-240-y;
//   tx+=wysokosci->line[j][i-1]-  // 4
//       wysokosci->line[j][i+1];
//   ty+=wysokosci->line[j-1][i]-
//       wysokosci->line[j+1][i];
   if ((abs(tx)<128) && (abs(ty)<128))
   {
     kolor=koleczko
     [((tx+128)<<8)+ty+128];
    ((short *)bufor_e->line[j])[i]=
     makecol16(kolor, kolor, kolor);
   }
  }
 vsync();
 blit(bufor_e, screen, 0, 0, 0, 0, 640, 480);
}
```

To jest serce całego algorytmu. Funkcja najpierw czyści zawartość poprzedniej klatki animacji ( // 1), a następnie wchodzi w pętlę przebiegającą WSZYSTKIE punkty ekranu ( // 2). Wewnątrz tej pętli wyliczana jest pozycja w tablicy koleczko, z której wartość powinna trafić w odpowiedni punkt ekranu. Program uruchomiony tak jak go teraz napisałem (to znaczy z komentarzem linijek oznaczonych ( // 4)) po prostu wyświeli na ekranie RUCHOME kółko! To i tak dużo. Spróbuj go tak skompilować.

Za generowanie pięknego efektu odbić odpowiadają właśnie linijki ( // 4). Tutaj korzystamy WRESZCIE z przygotowanej mapy wysokości (czyli obrazka z napisem CD-ACTION) i w każdym punkcie ekranu liczymy PRZYROSTY wysokosci na osi X:

```
wysokosci->line[j][i-1]-wysokosci->line[j][i+1];
```

i Y:

```
wysokosci->line[j-1][i]-wysokosci->line[j+1][i];
```

Zastanów się nad tymi linijkami BARDZO dokładnie. Popatrz, jeśli wzdłuż osi X i Y w danym miejscu obrazka jest jakaś pochyłość, to obliczone wyrażenia będą miały jakąś wartość dodatnią lub ujemną. Jeśli wzdłuż osi wysokości są stałe, to obliczone przyrosty będą niewielkie lub wręcz równe 0. I co teraz? Teraz te przyrosty są DODAWANE do pozycji w tablicy kółeczko!

```
tx+=wysokosci->line[j][i-1]-
    wysokosci->line[j][i+1];
ty+=wysokosci->line[j-1][i]-
    wysokosci->line[j+1][i];
```

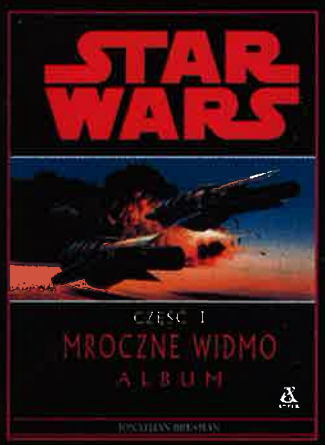
Co za spryt! Skomplikowane na pierwszy rzut oka wyliczanie obić promienia światła zostało wyznaczone przez ZWYKŁE PRZESUNIĘCIE pozycji odczytywanej z tablicy światła! Ale oko tego uproszczenia nie widzi (nie rozumie). Widzimy za to piękne załamania na powierzchni pseudo-trójwymiarowej.

Taka jest siła prostych aproksymacji (to znaczy oszustw, które mają przybliżać "prawdziwe", trudne obliczenia). No bo tak naprawdę, to powinniśmy w każdym punkcie śledzić tor promienia światła, wyznaczać jego odbicie od powierzchni, badać gdzie taki promień trafi... Zdecydowanie wolę już aproksymacje!

Podobnych technik aproksymacyjnych będziemy używać pisząc programy generujące efekt wody. Tam również skorzystamy z mapy wysokości, ale będziemy umieli modyfikować ją w czasie rzeczywistym tak, aby przypominała falującą wodę.

# THE CORUSCANT GLOBE

## Star Wars - albumy




Jedną z atrakcji czerwcowego Star Wars Celebration 2000 była niewątpliwie promocyjna sprzedaż produktów z logo Star Wars (bądź tego poprzedniego oficjalnego - Gwiezdne Wojny) na pudełkach i okładkach. Gry komputerowe i karciane, książki i albumy, puzzle - wszystkie w cenie nawet o 1/4 niższej niż w sklepach - przyciągały wzrok i drenowały kieszenie. I wiem co mówię: wróciłem z łodzi uboższy, ale... szczęśliwszy, bo w wypchanym po brzegi plecaku kryły się rzeczy fanom Star Wars bardzo drogie, m.in. 2 XWA oraz "Dziedzic Imperium", który zastąpi tego twardookładkowego, a i tak zaczytanego niemal na śmierć...

Ale nie o tym dokładnie miałem mówić. Tematem przewodnim tego tekstu będą bowiem trzy produkty Ambera, które sprzedawano i rozdawano jako nagrody na SWC2K: albumy. Albumy, które dzięki uprzejmości Amber dotarły do redakcji The Coruscant Globe, i które kolegialnie uznaliśmy za godne zaprezentowania i polecenia. Dodam natychmiast, że raczej wyłącznie wielbicielom Gwiezdnej Sagi, ale przecież to właśnie dla nich przeznaczone zostały te dzieła...

Artyis

Dwa pierwsze, jak łatwo wnioskować po ogólnej tendencji w jakiej znalazły się Star Wars, odnoszą się do The Phantom Menace. Star Wars Część I Mroczne Widmo to, sporządzona przez Jonathana Bresmana, wydana na doskonałym kredowym papierze, bajecznie kolorowa i opatrzona licznymi komentarzami, kolekcja szkiców, projektów i studiów jednostek, pojazdów, scenerii... Na szczególną uwagę zasługują moim zdaniem galerie tematyczne, poświęcone np. pojedynczemu bohaterowi (np. Amidali), bądź lokacji i jej przeobrażeniom w procesie twórczym: od pierwszego projektu po ostateczny, dobrze znany z ekranu wizerunek bądź panoramę. Treść albumu nie ogranicza się przy tym wyłącznie do najważniejszych i stosunkowo łatwo rozpoznawalnych postaci czy miejsc; wśród "rozrysowanych" bohaterów znajdziemy więc również Bena Quadinarosa, czy nawet - i tu pytanie: kto wie, co to takiego "bagienny indyk - nuna"? Wyjątkowy charakter Star Wars Część I Mroczne Widmo podkreśla dodatkowo to, że niewiele w nim zdjęć - w zasadzie te, które się pojawiają, służą jako wzorzec porównawczy do ostatecznych, zaaprobowanych przez twórców The Phantom Menace wersji scenografii.

Drugi z albumów, wydany w równie godnej formie co poprzedni, i stanowiący w pewnej mierze jego dopełnienie, to opwieść Laurenta Bouzerau i Jody Duncan o tym, jak powstawał film Gwiezdne Wojny: Część 1 Mroczne widmo. Decydując się na zapoznanie z nim decydujemy zarazem na podróż od pomysłu George'a Lucasa sprzed wielu, wielu lat, po premierę The Phantom Menace w maju 1999. Po drodze odwiedzimy ludzi odpowiedzialnych za casting (dowiemy się np. skąd w EI wziął się Jake Lloyd czy Ray Park) i samych aktorów, studia artystów tworzących projekty, lalkarzy i animatorów, scenografów i scenerie (np. zamek Reggia Palace w Caserta we Włoszech, przekształcony w fimie na Pałac Królewski w Theed), dowiemy się wreszcie gdzie nagrywano muzykę i w jaki sposób działa Industrial Light & Magic... W przeciwieństwie do poprzedniego, gdzie dominowała grafika, w "Jak powstawał film Mroczne Widmo" tekst odgrywa rolę wiodącą. Ilustracje i - głównie - fotografie zza kulis i z planu filmowego służą jedynie zilustrowaniu świetnie poprowadzonej narracji. Dość będzie powiedzieć, że nawet ja, osoba daleka od emocjonowania się EI, czytając poczułem się w jakiś szczególny sposób związany z tą opowieścią; więcej - poczułem się wyróżniony, że mogę brać w tej historii udział.

Ostatnim z prezentowanych albumów jest "Ilustrowany przewodnik po broniach i technice Gwiezdnych Wojen", czyli, jak ujął to jeden ze znajomych wielbicieli Star Wars Role-Playing Game, niezbędnik dla wszystkich graczy lubiących zaskakiwać Mistrzów wiedzą - i dla wszystkich Mistrzów, którzy nie lubią być w ten sposób zaskakiwani. Najprościej rzecz ujmując, to kolejny po: "Ilustrowany przewodnik po statkach, okrętach i pojazdach Gwiezdnych Wojen" (nawiasem mówiąc obydwie łączy osoba autora: Billa Smitha) katalog charakterystycznych dla uniwersum Gwiezdnych Wojen technologii i wynalazków. Jeśli dotąd nie miałeś pojęcia jak wygląda i na jakich zasadach działa np. torpeda protonowa, bądź generator pola ochronnego Gwiezdnego Niszczyciel klasy Imperial... albo dlaczego Snowtrooperzy wbiegający na płytę lądowiska w bazie Echo, na którym stał Falcon Millenium, nie otworzyli natychmiast ognia z dźwiganego blastera powtarzalnego E-Web - dowiesz się właśnie z tego podręcznika! Dokładne, technicznie brzmiące opisy i precyzyjne szkice i plany każdej z broni, technologii, wynalazków, każą bez oporów poddać się wrażeniu że świat, w którym one istnieją, jest nie mniej realny niż nasz własny...

Reasumując - wypada się cieszyć, że pozycje tej klasy znalazły się wreszcie w zasięgu ręki polskich fanów Star Wars. I to wydane w sposób pokazujący, że polskie nie musi oznaczać gorsze od oryginalnego. Wypada też mieć nadzieję, że Amber nie zapomni o przejawianej dotąd dbałości o fanów; że niejednokrotnie jeszcze będziemy wchodzić do księgarń z mocnym postanowieniem, iż tym razem nie dam się naciągnąć - by po paru chwilach opuszczać je z uśmiechem szczęścia na twarzy i kolejną pozycją do domowej biblioteczki w dłoni...

# Star Wars Celebration 2000

Dwudziestego czwartego czerwca, godz. 21.14, Łódź. Zapadające ciemności litościwie kryją przed wzrokiem przechodniów pewien niewielki zaułek odchodzący od głównej ulicy miasta - Piotrkowskiej. Litościwie, gdyż pozostawieni w nim rozstrzelani rebelianci nie należą do widoków przyjemnych. Dlaczego jednak akurat tutaj? Ano dlatego, że zaułek ten wiedzie wprost do wejścia klubu West Side, który jeszcze przed kilkudziesięcioma minutami był scenerią wydarzeń szczególnych, wydarzeń, które do historii przejdą pod nazwą - Star Wars Celebration 2000!...

The Coruscant Globe zapewnił sobie prawo do wykorzystania prywatnych logów dotyczących SWC2K jednego z gości/współorganizatorów - pilota Floty Emperor's Hammer i Mrocznego Jedi - LT/KP Quowala.

```
***** WELCOME TO EMP-NET *****
==> LOGIN: Coruscant Globe, The
==> VIEW: log SWC2K
```

...

[2000-06-20]

Dostałem oficjalne potwierdzenie przepustki na piątek - przeddzień SWC. Ucieszony skontaktowałem się za pośrednictwem NaVaRa z RA Sarionem Biavelem i zaoferowałem swe przybycie o jeden dzień wcześniej.

**[2000-06-23]**

Po zredukowaniu ekwipunku do niezbędnego minimum, udałem się na lądowisko, skąd miała rozpocząć się podróż wycieczkowym liniowcem w kierunku miasta Łódź. W nadprzestrzeni przebywałem zaledwie kilka godzin, jednak pomimo to zacząłem żałować, że swojego Missile-Boata musiałem pozostawić na Sovereign... Po przybyciu na miejsce, zdezorientowany tym, że nikt mnie nie oczekuje, chwyciłem za komunikator. Rozmowa z NaVaRem była krótka: „Czekaj na nas, zaraz po ciebie będziemy". Po kilku chwilach rzeczywiście ujrzałem pojazd, którego nie sposób przeoczyć - ciemny Lambda Shuttle z Imperialnymi insygniami. W wahadłowcu, prócz Admirała i NaVara, znajdowali się jeszcze: pilot pojazdu, Falcon oraz asystent Admirała, Engels.

Po inspekcji bazy głównej SWC2K - West Side udalismy się punktu, gdzie rozstawione były terminale do gry w Sabbaka... upps... Jedi Knighta oczywiście... Na miejscu oczekiwała już delegacja Zakonu Force Crusaders, wspierająca siły organizatorów. Procedura przygotowawcza przeciągnęła się, nie zdziwiliśmy się więc słysząc, że Admirał musi „zniknąć na chwilę". Zdziwiliśmy się natomiast, gdy po kilku chwilach (ok. 2,5h :)) pojawił się w eskorcie trzech znakomitych pilotów eskadry Sigma - Artyisa, Todbringera i Raxsusa! Drugim eskortowanym był delegat polskiej placówki LucasArts - Arek Wróblewski - w ten sposób impreza nabrała posmaku „the official one". To jednak w niczym nie zakłóciło raczej beztroskiej zabawy...

...

**[2000-06-24]**

Dzień rozpoczął się, co zrozumiałe, po nocnej imprezie, późno. O godzinie 9 rano dotarłem na miejsce spotkania, gdzie właśnie dopinano wszystko na ostatni guzik. Firmy prezentujące swoje starwarsowe produkty właśnie kończyły ustawianie swoich stoisk. Do godziny 10.30 trwał względny spokój, piekło zaczęło się dopiero potem. Niewiele brakowało, a przebrani za bileterów agenci imperialnego INTEL-a padliby pod naporem spragnionych wrażeń fanów. Odpocząć dane nam było dopiero gdy goście (niejednokrotnie fantazyjnie poprzebierani, a w większości wyposażeni w starwarsowe gadżety) udali się na pokaz „The Phantom Menace" w pobliskim kinie Bałtyk. Tu ciekawostka - widać było od razu, że obsługa tego największego ekranu w Polsce nie miała jeszcze do czynienia z prawdziwymi fanami SW (nie to co we Wrocku... - Artyis) - gdy tylko pojawiły się pierwsze litery napisów końcowych usiłowali oni (jak zwykle w takich chwilach) zapalić światła i otworzyć drzwi. Tymczasem fani mogli zareagować w jeden tylko sposób: zaświeciło się parę mieczy, kilka blasterów opuściło kabury... Wreszcie, w oparach dymu z nadtopionych blaster boltami ścian obejrzano (a przede wszystkim: wysłuchano ;)) film do ostatniego taktu muzyki i nawet chwilę dłużej!

Powrót rozbawionych widzów do West Side oznaczał rozpoczęcie się prawdziwej zabawy! Na telebimie oglądano Oryginalną Trylogię, zaopatrywano się w starwarsowe, sprzedawane po naprawdę niesamowicie wręcz niskich cenach produkty z logo Star Wars na pudełkach - gry przywiezione przez Wojciecha Gierasimowicza z LEM (kupiłem sobie XWA za 79 złotych!! :) - Artyis), książki i albumy z Ambera (20% zniżki w stosunku do cen sklepowych), puzzle z Trefla i karcianki z ISA, wreszcie - przygotowywano do konkursów wiedzy o Gwiezdnych Wojnach (a ściślej - jak się okazało - raczej wiedzy o filmach SW) oraz turnieju SW-CCG. Dodać należy, że kilkadziesiąt metrów od klubu toczyły się już pojedynki w kolejnym z turniejów - Jedi Knight. Właśnie pod znakiem współzawodnictwa upłynęła ostatnia część konwentu. Mocnym akcentem finałowym była prezentacja twórczości naszych rodzimych grafików komputerowych - trzy krótkie filmy wykorzystujące motywy SW.

***

W moim odczuciu impreza była udana, nie można jednak zapomnieć o paru niedociągnięciach: w ostatniej chwili zrezygnowano z turnieju XvT, ilość fanów również nie przekroczyła oczekiwań...(ok. 180 osób). Jedno jest jednak pewne: w przyszłym roku konwent zaistnieje ponownie - miejmy nadzieję, że nauka wyniesiona przez organizatorów nie pójdzie w las... Zresztą - już w tej chwili zapewniają oni, że SWC2001 będzie mógł poszczycić się podwojoną porcją atrakcji i dużo, dużo większym rozmachem!...

Więcej szczegółów znajdziecie na stronie konwentu - http://www.sw2000.prv.pl.

<SALUTE>

```
***** LEAVING EMP-NET *****
```

Quowal

## RA Biavel, SWC2K - konkrety

Zwycięzcy turnieju Jedi Knight zdobyli puzzle i książki, natomiast zdobywca 1. miejsca - również drukarkę HP 610. Nagrody ufundowali: Amber, Trefl oraz Powszechna Agencja Internet S. A. (drukarka), która udostępniła również komputery do gry sieciowej.

Turniej wiedzy o SW zapewnił finalistom i zwycięzcom książki i albumy (Amber), karcianki (ISA oraz starter set ufundowany przez Gildię - http://www.gildia.pl), plakaty filmowe i kasety wideo (Imperial), puzzle (Trefl), a także komplet klocków z pojazdami z SW (LEGO Polska).
Uczestnicy turnieju karcianek otrzymali puzzle oraz zestawy karcianek (startery, boostery, limited edition set) ufundowane przez ISA.

Łączna pula nagród objęła ponad 30 książek, 15 albumów, 3 kasety wideo, ok. 20 rożnych zestawów karcianek, ponad 20 plakatów filmowych i 50 zestawów puzzli, 30 filmowych folderów reklamowych, 8 zestawów klocków, oraz niezliczone ilości (np. 400 kalendarzy wielkoformatowych!), reklamówek tematycznych poświęconych SW (m.in. pocztówki). Wszystko to za łączna sumę ponad 12 000 złotych! Całkiem nieźle jak na jeden dzień... :)

# WYŻSZY I NIŻSZY POWRACAJĄ...

## ...i notki programom wystawiają

Omelko Paweł "PolarX" i Błyskal Sławek "Raziel"

**CZAS I MIEJSCE AKCJI:**
Początek czerwca '00. Znane już wszystkim zadupie. Mieszkanie WYŻSZEGO.

BOHATEROWIE:
WYŻSZY, maturzysta/student
NIŻSZY, gimnazjalista
i jakieś 300 programów do ocenienia.

**AKT CZWARTY**
**SCENA 1**

Dwoje z naszych bohaterów znajduje się przed komputerem, a pozostałych 300 na jego dysku. To znaczy 299. Sorki, 298. Hee hm, już 297. Ale się chłopaki szybko uwijają. Ale chwileczkę, co ja widzę? Są wyraźnie zdenerwowani, a powiem nawet WKURZENI. Co też ich tak rozwścieczyło? Postaram się co nieco podsłuchać.

**NIŻSZY:**
*Program numer 278. Kalkulator.*

**WYŻSZY:**
Do kosza.

**NIŻSZY:**
*Program numer 277. Kalkulator i wzory do obliczania pól figur płaskich.*

**WYŻSZY:**
*Do kosza.*

**NIŻSZY:**
*Program numer 276. Menu, a w nim: kalkulator, wzory do obliczania pól figur płaskich, prosta gra pt. "Niech zgadnę o czym myślisz" i... nie uwierzysz WYŻSZY, on potrafi zagrać "Wlazł kotek na płotek", narf.*

Ręce WYŻSZEGO zadrżały, a NIŻSZY od razu zrozumiał, co ma z nim zrobić.

Czas mijał nieubłaganie. Ilość naszych bohaterów w zawrotnym tempie zmalała do 14 - wliczając WYŻSZEGO i NIŻSZEGO. Twarze tych ostatnich jednak nieco się rozpogodziły. Od czasu do czasu można było nawet zauważyć na nich uśmiech.

**WYŻSZY:**
*No nareszcie uporaliśmy się z tymi "programami". Na szczęście znalazło się wśród nich parę wartych uwagi. Szkoda tylko, że tak niewiele.*

**NIŻSZY:**
*Trzeba ich zrozumieć. W końcu to tylko ludzie.*

**WYŻSZY:**
*No właśnie NIŻSZY, no właśnie.*

to be continued...

Powyższy tekst zrodził się w chorym umyśle WYŻSZEGO. Wszelkie osoby i zdarzenia w nim przedstawione są fikcyjne, a ich ewentualna zbieżność z rzeczywistością może być jedynie przypadkowa.

Bieżący artykuł rozpoczniemy od rzeczy naszym zdaniem najważniejszej, a mianowicie od rozstrzygnięcia konkursu na najlepszy program/grę napisaną w Pascalu. Ku naszemu zdziwieniu prac przyszło naprawdę sporo, bo około 300. Jesteśmy z tego powodu bardzo zadowoleni. Szkoda tylko, że większość prac (ok. 50%) to połączenie programów prezentowanych przez nas w kolejnych odcinkach kursu. Tak więc gdy na monitorze naszych komputerów pojawiał się kalkulator czy generator 50 losowo wybranych liczb naturalnych, dostawaliśmy drgawek. Oczywiście program taki wylatywał z dysku szybciej niż się na nim znalazł, a jego autor mógł zapomnieć o zajęciu jednego z trzech zaszczytnych miejsc, czy przynajmniej o otrzymaniu wyróżnienia. Tak więc dobra rada na przyszłość (mamy nadzieję, że podobnych konkursów będzie jeszcze kilka), NIE POWIELAJCIE TEGO, CO ZOSTAŁO PRZEZ NAS NAPISANE, A STARAJCIE SIĘ WYMYŚLEĆ COŚ ORYGINALNEGO! Jak się zapewne przekonacie (przeglądając zwycięskie programy oraz wyróżnienia), nie liczy się długość programu, a jakość. Za przykład może posłużyć program Matrix, który mimo swojej prostoty naprawdę się nam spodobał, i tym samym znalazł się wśród 9 wyróżnionych programów. Zapewne niepokoicie się i chcielibyście już wiedzieć kto wygrał? Nie będziemy was dłużej trzymać w napięciu. Niniejszym wszem i wobec ogłaszamy, że:

**I Miejsce i książkę TURBO PASCAL 7.0 cz.I,II A. Marciniaka otrzymał Kamil Dzióbek z Korszy za program WĘŻYK**

**II Miejsce i książkę WSTĘP DO PROGRAMOWANIA Z PRZYKŁADAMI W TURBO PASCALU K.Koleśniak otrzymał Mateusz Święch z Malopolski za program ALIENS**

**III Miejsce i książkę TURBO PASCAL - SZKOŁA PROGRAMOWANIA R.Jarży otrzymał Łukasz Kisman z Dęblina za program MILIONERZY**

Książki prześlemy pocztą. Wszystkie nagrodzone programy wraz z wyróżnieniami znajdują się na CD w tym numerze.

Od razu, chcąc uprzedzić ewentualne pretensje typu "Dlaczego wygrał taki XXX program, przecież mój był 100 razy lepszy!", oświadczamy, że mogło być kilka powodów. Po pierwsze, Twój program mógł do nas po prostu nie dotrzeć lub dyskietka, na której się znajdował uległa zniszczeniu (niekoniecznie mechanicznemu). Po drugie, może i miał lepsze wykonanie niż program YYY jednak zabrakło mu tego, co program YYY ma: ORYGINALNOŚCI. Po trzecie, chyba jednak nie był 100 razy lepszy :(. Jednak nie przejmuj się. Może następnym razem pójdzie Ci lepiej.

Mamy nadzieję, że ochłonęliście już nieco i możecie przystąpić do lektury kolejnego odcinka kursu. Dzisiaj, zgodnie z obietnicą, postaramy się napisać program na wzór dobrze wszystkim znanego Nortona Commandera. Lecz zanim to nastąpi utworzymy moduł, z którego będziemy następnie korzystać.

```
{moduł005 - okienka z kodów ASCII}

unit modul005;

interface
 uses crt;

procedure kolor(t,b:byte);
procedure okno(x1,y1,x2,y2,t,b:byte);

implementation

procedure kolor(t,b:byte);
  begin
    textcolor(t);
    textbackground(b);
  end;

procedure okno(x1,y1,x2,y2,t,b:byte);
 var i:byte;

begin
 kolor(t,b);
 window(x1,y1,x2,y2+1);
 gotoxy(1,1);
 write('É');
 for i:=1 to x2-x1-1 do write('Í');
 write('»');
 for i:=2 to y2-y1 do
  begin
   gotoxy(1,i);
   write('æ');
   gotoxy(x2-x1+1,i);
   write('æ');
  end;
 gotoxy(1,y2-y1+1);
 write('È');
 for i:=1 to x2-x1-1 do write('Í');
 write('ñ');
 window(x1+1,y1+1,x2-1,y2-1);
 gotoxy(1,1);
 clrscr;
end;
end.
```

Procedurę do tworzenia okien podawaliśmy już przy okazji menu kierunkowego. Więc chyba nie trzeba tego drugi raz komentować.

Moduł utworzony, tak więc możemy zająć się tworzeniem naszego Nortona. Na początku spróbujemy wypisać na ekran monitora nazwy wszystkich plików i katalogów.

```
{program074 - co tam słychać na dysku C:}

program program074;
 uses crt,dos;
  var info:searchrec; {1}
    p:string[128];

const sciezka='c:\';
    klucz='*.*';

procedure pliki;
 begin
  p:=sciezka+klucz;
  findfirst(p,anyfile,info); {2}
  while doserror<>18 do
   begin
     writeln(info.name:12,' ',info.size:12,' bajtów'); {3}
    findnext(info); {4}
   end;
 end;

begin
 clrscr;
 pliki;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Jak widać, pojawił się nam nowy typ zmiennych SEARCHREC. Jest to nic innego jak znany nam z poprzednich odcinków REKORD. Jego struktura przedstawiona jest poniżej.

```
SearchRec = record
 Fill: array[1..21] of Byte;
 Attr: Byte;
 Time: Longint;
 Size: Longint;
 Name: array[0..12] of Char;
end;
```

Zawiera on następujące dane o pliku:
- Fill - jest zarezerwowany dla systemu DOS i nie powinien być przez nas modyfikowany
- Attr - atrybuty pliku
- Time - data i czas utworzenia pliku (aby się do nich dostać, należy użyć funkcji UnpackTime)
- Size - rozmiar w bajtach
- Name - nazwa i rozszerzenie pliku

{2} Inicjuje proces wyszukiwania plików we wskazanym przez nas katalogu
{3} W wierszu tym ukazany jest sposób odwoływania się do informacji zawartych w rekordzie. Nam potrzebna jest nazwa pliku oraz jego rozmiar.
{4} Wyszukuje kolejne pliki w katalogu wskazanym przez findferst

W ten oto sposób potrafimy już sprawdzić zawartość wybranego katalogu. No ale znajduje się w nim więcej niż 27 plików, to na ekranie nie zobaczymy ich wszystkich. Spróbujmy więc teraz rozwiązać ten problem. Przy okazji zrobimy kolejny krok w stronę naszego Nortona, zapisując nazwy wszystkich plików do tablicy.

**{program075 - już za chwilę, już za moment... NC}**

```
program program75;
 uses crt,dos,modul005;
    type tablica1=array[1..1000] of
string[12];
      tablica2=array[1..1000] of lon-
gint;
   var info:searchrec;
       p:string[128];
       i,j:integer;
       a:tablica1;
       b:tablica2;

const sciezka='c:\';
      klucz='*.*';

procedure pliki;
 begin
  i:=1;
  p:=sciezka+klucz;
  findfirst (p,anyfile,info);
  while doserror<>18 do
   begin
    a[i]:=info.name;
    b[i]:=info.size;
    findnext(info);
    i:=i+1;
   end;
 a[i]:='koniec';
end;

procedure pokaz;
 begin
  okno(1,1,79,25,15,1);
  i:=1;
  j:=1;
  repeat
   repeat
     writeln(a[i]:12,'  ',b[i]:12,' baj-
tów');
    i:=i+1;
    j:=j+1;
   until (j=23) or (a[i]='koniec');
   if a[i]<>'koniec' then readkey;
   j:=1;
  until a[i]='koniec';
end;

begin
 clrscr;
 pliki;
 pokaz;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
Powyższy program korzysta z modułu, który stworzyliśmy na początku artykułu. Ale to nie jest najważniejsze. Zwróćcie uwagę na to, iż nazwy wszystkich plików zostały zapisane do tablicy. Umożliwi nam to swobodne przesuwanie zawartości katalogu czy to w dół, czy w górę. Zabierzmy się więc do napisania kolejnego programu.

{program076 - Przewijanie zawartości katalogu}

```
program program076;
 uses crt,dos,modul005;
    type tablica1=array[0..1000] of
string[12];
      tablica2=array[0..1000] of lon-
gint;
   var info:searchrec;
       p:string[128];
       i,j,ilel,wskg,wskr,wsks,wskgs:inte-
ger;
      a:tablica1;
      b:tablica2;
      znak:char;

const sciezka='c:\';
      klucz='*.*';

procedure pliki;
 begin
  i:=1;
  p:=sciezka+klucz;
  findfirst (p,anyfile,info);
  while doserror<>18 do
   begin
    a[i]:=info.name;
    b[i]:=info.size;
    findnext(info);
    i:=i+1;
   end;
 a[i]:='koniec';
end;

procedure ile;
 begin
 i:=0;
 repeat
  i:=i+1;
 until a[i]='koniec';
 ilel:=i-1;
end;

procedure pokaz;
 begin
 okno(1,1,79,25,15,1);
 for i:=1 to 22 do writeln(a[i]:13);
 write(a[23]:13);
end;

procedure przesuwanie;
 begin
 wskg:=1;
 wskgs:=1;
 wskr:=1;
 wsks:=1;
 repeat
  if wskgs<>wskg then
   begin
    kolor(15,1);
    clrscr;
          for i:=0 to 21 do wri-
teln(a[wskg+i]:13);
    write(a[wskg+22]:13);
   end;
  gotoxy(1,wsks);
  kolor(15,1);
  write(a[wskg+wsks-1]:13);
  gotoxy(1,wskr);
  kolor(1,15);
  write(a[wskg+wskr-1]:13);
  znak:=readkey;
  wsks:=wskr;
  wskgs:=wskg;
  if znak=#0 then
   begin
    znak:=readkey;
    if znak=#72 then
     begin
       if (wskg>1) and (wskr=1) then
wskg:=wskg-1;
      if wskr>1 then wskr:=wskr-1;
     end;
    if znak=#80 then
     begin
      if (wskg<ilel-22) and (wskr=23)
then wskg:=wskg+1;
      if wskr<23 then wskr:=wskr+1;
     end;
   end;
 until znak=#27;
end;

begin
 clrscr;
 pliki;
 ile;
 pokaz;
 przesuwanie;
end.
```

Objaśnienie:

Aby zrozumieć na jakiej zasadzie działa powyższy program, należy dokładnie przejrzeć procedurę przesuwanie. Nie ma w niej procedur ani funkcji wymagających dodatkowego omówienia. Po prostu musicie przysiąść i prześledzić linijkę po linijce.

Umiemy już wypisać zawartość katalogu oraz dostać się do każdego pliku w nim się znajdującego. Przyszła więc pora, aby nauczyć się poruszać również po podkatalogach. No i przydałoby się uporządkować katalogi i pliki według alfabetu. A więc do dzieła.

{program077 - Zapraszamy do podkatalogu}

```
program program76;
 uses crt,dos,modul005;
    type tablica1=array[0..1000] of
string[12];
      tablica2=array[0..1000] of lon-
gint;
   var info:searchrec;
       p:string[128];
      i,j,ilel,wskg,wskr,wsks,wskgs:inte-
ger;
      a:tablica1;
      b:tablica2;
      znak:char;
      sciezka,sciezkas,klucz:string;

procedure pliki;
 begin
  i:=1;
  p:=sciezka+klucz;
  findfirst (p,anyfile,info);
  while doserror<>18 do
   begin
    a[i]:=info.name;
    b[i]:=info.size;
    findnext(info);
    i:=i+1;
   end;
 a[i]:='koniec';
end;

procedure ile;
 begin
 i:=0;
 repeat
  i:=i+1;
 until a[i]='koniec';
 ilel:=i-1;
end;

procedure segregoj;
 begin
 for i:=1 to ilel do
  for j:=1 to ilel do
   if a[i]<a[j] then
    begin
     a[0]:=a[i]; b[0]:=b[i];
     a[i]:=a[j]; b[i]:=b[j];
     a[j]:=a[0]; b[j]:=b[0];
    end;
 for i:=1 to ilel do
  for j:=1 to ilel do
   if b[i]<b[j] then
    begin
     b[0]:=b[i]; a[0]:=a[i];
     b[i]:=b[j]; a[i]:=a[j];
     b[j]:=b[0]; a[j]:=a[0];
    end;
end;

procedure pokaz;
 begin
 okno(1,1,79,25,15,1);
 if ilel<23 then
  for i:=1 to ilel do writeln(a[i]:13)
 else
  begin
   for i:=1 to 22 do writeln(a[i]:13);
   write(a[23]:13);
  end;
end;

procedure resetdane;
 begin
  for i:=1 to ilel+1 do
   begin
    a[i]:='';
    b[i]:=0;
   end;
end;

procedure przesuwanie;
 begin
  wskg:=1;
  wskgs:=1;
  wskr:=1;
  wsks:=1;
  repeat
   if wskgs<>wskg then
    begin
     kolor(15,1);
     clrscr;
          for i:=0 to 21 do wri-
teln(a[wskg+i]:13);
     write(a[wskg+22]:13);
    end;
   gotoxy(1,wsks);
   kolor(15,1);
   write(a[wskg+wsks-1]:13);
   gotoxy(1,wskr);
   kolor(1,15);
   write(a[wskg+wskr-1]:13);
   znak:=readkey;
   wsks:=wskr;
   wskgs:=wskg;
   if znak=#0 then
    begin
     znak:=readkey;
     if znak=#72 then
      begin
       if (wskg>1) and (wskr=1) then
wskg:=wskg-1;
       if wskr>1 then wskr:=wskr-1;
      end;
     if znak=#80 then
      begin
       if wskr<ilel then
        begin
        if (wskg<ilel-22) and (wskr=23)
then wskg:=wskg+1;
        if wskr<23 then wskr:=wskr+1;
        end;
      end;
    end;
    if (znak=#13) and (b[wskg+wsks-
1]=0) then
    begin
     if a[wskg+wsks-1]='..' then
      begin
       for i:=length(sciezka) downto 1
do
        begin
         sciezka[i]:=' ';
         if sciezka[i-1]='\' then i:=1;
        end;
       sciezkas:='';
       i:=1;
       repeat
        sciezkas:=sciezkas+sciezka[i];
        i:=i+1;
       until sciezka[i]=' ';
       sciezka:=sciezkas;
      end;
      if (a[wskg+wsks-1]<>'..') and
(a[wskg+wsks-1]<>'.') then
       sciezka:=sciezka+a[wskg+wsks-
1]+'\';
    resetdane;
    pliki;
    ile;
    segregoj;
    pokaz;
```

□

```
    przesuwanie;
  end;
 until znak=#27;
end;

begin
 sciezka:='c:\';
 klucz:='*.*';
 clrscr;
 pliki;
 ile;
 segregoj;
 pokaz;
 przesuwanie;
end.
```

Objaśnienie:
W programie tym została rozbudowana procedura przegląd, w ten sposób, że umożliwia nam poruszanie się po podkatalogach. Stałe SCIEZKA i KLUCZ są teraz zmiennymi. Program segreguje również katalogi i pliki wg alfabetu (procedura segregoj).

W tym miejscu zakończymy nasze próby stworzenia NC. Za miesiąc zaczniemy właśnie od tego momentu. Pozostały nam więc do zrobienia opcje do:
- zmiany dysku
- wypisywanie rozmiaru, daty i atrybutów plików
- "ubranie" naszego NC w odpowiednią szatę graficzną
Jak widzicie zostało jeszcze trochę do zrobienia.

Zadanie domowe
Dzisiaj trochę nietypowe (w końcu są wakacje). Przejrzyjcie jeszcze raz program077. Postarajcie się sami wyłapać ewentualne niedopatrzenia. Spróbujcie sami dodać opcje wypisane powyżej. Bo właśnie w ten sposób najlepiej przećwiczycie poznany dzisiaj materiał.

Zanim przejdziemy do listów, chcielibyśmy odpowiedzieć na najczęściej zadawane przez was, w mailach i listach, pytanie. Oto ono:

*** Jak nie zawiesić programu, gdy zamiast liczby zostanie podana litera?**

Najprostszym sposobem jest utworzenie zmiennej roboczej typu string, a następnie skonwertowanie jej do typu integer. Posłużymy się w tym celu procedurą VAL. Wywołujemy ją przy użyciu trzech zmiennych. Pierwsza z nich jest typu string, druga typu intiger i zachowa dane ze zmiennej typu string, jeśli ta jest liczbą. Trzecia zmienna jest również typu integer i powiadomi nas o ewentualnych błędach. Czyli gdy jest równa zero, wszystko jest w porządku. Wszystko to umieszczamy w pętli repeat, która będzie powtarzana tak długo, aż nie uzyska wartości liczbowej. Zresztą spójrzcie poniżej jak to powinno wyglądać.

```
var znaki:string;
    liczba,blad:integer;

begin
 repeat
  write('Podaj liczbę: ');
  readln(znaki);
  val(znaki,liczba,blad);
 if blad<>0 then writeln('Błąd! Wprowadź ponownie!');
 until blad=0
end.
```

I w ten oto prosty sposób pozbyliśmy się tak drażliwego problemu, jakim jest zawieszanie programu. Tym samym nasz program stał się, jak to określił jeden z czytelników, idiotoodporny :).

A teraz (już tradycyjnie), po ciężkiej i wyczerpującej części praktycznej, przechodzimy do... listów! Więc zaczynamy.

Witam Was drodzy "PASCALOWCY". Na wstępie pragnę Wam bardzo podziękować za "Kurs Pascala" w CD-Action. Jak wiecie mam pytanie, którym chcę nawiązać do lekcji z marca 2000. Bardzo spodobał mi się program 31 - "Nie twoje nie rusz!". Tylko... W tym programie komputer pyta się o hasło. (...) Jak zrobić, aby podczas podawania hasła pojawiały się zamiast liter gwiazdki (*)?

*Bartek z Sieradza*

***Odp.** Szyfrować się zachciało, co? Hehe! Niech Ci będzie - podamy Ci rozwiązanie Twojego problemu z nadzieją, że nie zakodujesz nam komputerów :). Oto kawałek kodu, odpowiedzialny za owe gwiazdki:*

```
uses crt;
 var znak:char;
    haslo:string;

const poprawne='CD-ACTION';

begin
 clrscr;
 repeat
  write('Podaj hasło dostępu: ');
  haslo:='';
   repeat
    znak:=readkey;
     if (znak<>#13) or (znak=#27) then
     begin
      write('*');
      haslo:=haslo+upcase(znak);
     end;
   until (znak=#13) or (znak=#27);
  writeln;
    if haslo<>poprawne then writeln('Hasło błędne! Brak dostępu!')
  else writeln('Hasło poprawne! Pełny dostęp!');
 until haslo=poprawne;
end.
```

Wystarczy powyższy zapis umieścić w swoim programie i po sprawie. Pamiętajcie, że hasło w stałej POPRAWNE musi być napisane dużymi literami. Czas na kolejny list.

Cześć. (...) Czy jeśli przyślę Wam kod programu (ok. 5 kb) z błędem, to moglibyście go znaleźć? Wiem, wiem co sobie pomyśleliście, ale jeszcze trochę i daruję sobie programowanie :(. (...) Pewnie dostajecie dziesiątki takich próśb, ale byłbym bardzo wdzięczny gdybyście mi pomogli.

*SMS*

***Odp.** Hmmm... Co tu dużo mówić. W ostatnim zdaniu idealnie zgadłeś w czym tkwi problem. Oczywiście, że gdybyś tylko Ty prosił nas o taką przysługę - nie mielibyśmy NIC przeciwko temu. Ale takich próśb przychodzi naprawdę wiele. Chodzi tu także o to, iż jedna osoba przyśle nam programik do poprawienia na pół minutki, a druga na pół godziny. Jednak, jak zapewne zauważyłeś, staramy się udzielać odpowiedzi na najczęściej pojawiające się problemy. Niestety na osobne przejrzenie każdego z Waszych programów po prostu nie mamy czasu :(. A tak w ogóle to nie załamuj się, zaglądnij do poprzednich numerów CDA z naszym kursem, a najprawdopodobniej znajdziesz odpowiedź na trapiące Cię pytanie. I kolejny liścik...*

Tyle ludzi pisze do Was z pytaniem: "Jak zdobyć Turbo Pascala?". Postanowiłem im pomóc. Darmowy kompilator Pascala razem z edytorem jest dostępny w Internecie pod adresem: www.bloodshed.nu

*Yazi*

***Odp.** O proszę! Kolejny dowód na to, iż w Pascala "bawić" się może prawie każdy... posiadacz internetu :). Teraz już chyba nikt nie powinien mieć problemu ze zdobyciem Pascala lub chociażby jego kompilatora. Co prawda nie jest on zupełnie FREE, bo przecież impulsiki też coś kosztują :(. W każdym razie - dzięki Yazi!*

Cześć! (...) Mam jedno pytanie - jak powinien wyglądać ciąg poleceń, który wczyta linijkę z ekranu i zmieni ją na nieczytelną (zakoduje), a następnie zapisze do pliku, po czym inna procedura wczyta tą samą linijkę z pliku, odkoduje i wyświetli na ekranie w formie zrozumiałej dla śmiertelnika? Będę niezmiernie wdzięczny za pomoc!

*Birek*

***Odp.** Poniżej przedstawiamy bardzo prosty (co nie oznacza najskuteczniejszy) sposób na kodowanie/dekodowanie. Polega on na podstawianiu pod każdy symbol innego odpowiednika i na odwrót :). Patrzcie!*

```
uses crt,dos;
 var plik:text;
    il,i:byte;
    ss,s:string;

SCHEMAT KODOWANIA

 begin
  il:=length(s);
  ss:='';
  for i:=1 to il do
   begin
     if (s[i]='A') or (s[i]='a') then ss:=ss+'#';
     if (s[i]='B') or (s[i]='b') then ss:=ss+'@';
     if (s[i]='C') or (s[i]='c') then ss:=ss+'!';
     if (s[i]='D') or (s[i]='d') then ss:=ss+':';
     if (s[i]='E') or (s[i]='e') then ss:=ss+'W';
    (I.T.D.)
   end;
  s:=ss;
 end;

SCHEMAT DEKODOWANIA

 begin
  il:=length(s);
  ss:='';
  for i:=1 to il do
   begin
    if s[i]='#' then ss:=ss+'A';
    if s[i]='@' then ss:=ss+'B';
    if s[i]='!' then ss:=ss+'C';
    if s[i]=':' then ss:=ss+'D';
    if s[i]='W' then ss:=ss+'E';
    (I.T.D.)
   end;
  s:=ss;
 end;

ZAPISYWANIE DO PLIKU

 begin
  assign(plik,'c:\szyfr.txt');
  rewrite(plik);
   repeat
    readln(s);
    SCHEMAT KODOWANIA
    writeln(plik,s);
   until readkey=#27;
  close(plik);
 end;

ODCZYTYWANIE Z PLIKU

 begin
  assign(plik,'c:\szyfr.txt');
  reset(plik);
  while not eof(plik) do
   begin
    readln(plik,s);
    SCHEMAT DEKODOWANIA
   end;
  close(plik);
 end;
```

*Reszta jest już chyba jasna. Teraz wystarczy tylko na przykładzie powyższych schematów zbudować cały program.*

A teraz, na koniec naszych zmagań... MINIKONKURSIK! Pamiętacie jeszcze list jednego z czytelników, dotyczący różnicy pomiędzy Pascalem a Turbo Pascalem? Otóż właśnie z nim związany będzie nasz nowy minikonkursik. Zasady są niezmiernie proste - należy zastanowić się nad następującym zagadnieniem: "czym różni się Pascal od Turbo Pascala", a następnie swoje (krótkie!) wypociny wysłać nam pocztą elektroniczną na adres: pascal@silvershark.com.pl (z tematem: Minikonkursik). Kilka odpowiedzi już mamy - przyszły mailem. Nagrodą będzie długopis z wbudowanym monitorem 21-calowym. Zwycięzcy przyślemy go faksem :). (NA POWAŻNIE: nagród NIE BĘDZIE, ponieważ konkurs dotyczy zagadnienia nie związanego z samym programowaniem. Jednak najciekawsze "wyjaśnienia" znajdą się na łamach pisma!) Huh, więc do roboty!

W tym miejscu zakończymy bieżący, a zarazem dziesiąty, odcinek kursu. Mamy nadzieję, że omówione w nim zagadnienia znacznie poszerzą zakres Waszych umiejętności. W następnym numerze nastąpi rozwinięcie tematu, czyli kończenie naszego Nortona. Wiemy, że obiecywaliśmy tryb graficzny, ale temat NC wydaje się nam na tyle ciekawy, że warto poświęcić mu jeszcze trochę czasu. A zgodnie ze starym porzekadłem "Co się odwlecze, to nie uciecze" możecie być pewni, iż przyjdzie czas i na grafikę. Tak więc do zobaczenia za miesiąc.

PS Wszystkim czytelnikom życzymy udanego wypoczynku!!!

PSS Z racji wakacji na odpowiedzi na maile możecie czekać trochę dłużej. Za niedogodności z góry przepraszamy :(.

PSSS Specjalne pozdrowienia dla Igo (jak to się odmienia Iga czy Igo'a ?), jednego z naszych najwierniejszych czytelników. Jak napiszesz coś nowego, to ślij - adres redakcji znasz.

# KONKURS

## Lemingi Rewolucja

PLAY it

CD-ACTION

### Czy znasz się na Lemingach?

Są wakacje, nie chcemy więc zbytnio przegrzewać Wam szarych komórek. Dzisiejszy konkurs jest prosty, łatwy i przyjemny.

Żeby wygrać jedną z 20 egzemplarzy gry Lemingi Rewolucja z podkładką od Disneya, wystarczy odpowiedzieć na pytania:

- Jak brzmiał tytuł pierwszej gry opowiadającej o Lemingach?
- Jaka firma była jej twórcą?

**Termin nadsyłania odpowiedzi upływa 31 sierpnia 2000!**

i odpowiedź przesłać na adres redakcji z dopiskiem "Konkurs Lemingi"

## Ciekawostki

Dzisiaj nie będzie wstępniaka do "Ciekawostek", bo jeszcze sir Przemysław R. (oczywiście pozdrawiam!:P) poczuje się, jak w przedszkolu. Ech, ten gość to poważny człowiek ;D.

**Duke Nukem The movie**

O "Duke Nukem the Movie" nie było nic nowego słychać już od bardzo dawna. Będzie ten film, czy nie będzie? Dopóki się nie pojawi w kinach, to nie będziemy mieli pewności ;). Być może rolę Duke'a odegra dobrze znany aktor, występujący w takich filmach "akcji", jak "Rocky IV" czy "Universal Soldier" - Dolph Lundgren. [Boże! Nie! - red]. Więcej na ten temat informacji znajdziesz na http://www.darkseid.com/dolph/films/dukenukem.html. Nie wiem, czy to dobry wybór (Dolph najczęściej gra złych ludzi), [a jego technika aktorska jest równa 0,2 Arnolda] - większość z nas pewnie by w tej roli widziała pewnego ;) Arnolda. [Not me - tajemniczy dopisywacz].

**Daikatana: Komiks**

Tak, stety - niestety w USA wydano właśnie komiks, oparty o nową grę Pana Romero - Daikatanę. Wydawcą tego "cudu" jest TopCow (wcześniej rozpoczęli wydawać komiksową serię "Tomb Raider"). Moje źródło informacji nie podało, kto się zabrał za opracowanie scenariusza i narysowanie plansz. Postaram się, jak najszybciej zdobyć to "goodies", a wtedy więcej wam o nim powiem.

**Doom 2000!**

To prawda - Doom2000 zbliża się i jest robiony przez Id. Przed tym, nim ogłoszono to oficjalnie, chłopaki z Id mówiły "Nie, nie będziemy robić doom 2000... ale nie zaprzeczamy, że zmienimy zdanie" czy coś w tym stylu ;). No i zmienili - za@#$@#%bisty Doomek powraca! W całym i-necie aż zawrzało! Id zarzeka się, że robi gierkę, która będzie za#$... wiadomo jaka ;) w Single Player! Już nie mogę się doczekać! Niestety, są tego minusy - coś w firmie "pękło" i z roboty wyleciał Paul Steed, autor naprawdę świetnych modeli z quake3. Szkoda gościa. [Chociaż ucieszyłem

## Cześć!

*W tym wydaniu serwujemy wam 2 krótkie arty. Mam nadzieję, że się spodobają. (Czekam na opinie pod mailem blood@go2.pl). Wyniki pierwszego konkursu z FPP-Zone za miesiąc - i wtedy także ogłosimy nowy konqursik dla... ludzi (:), którzy robią mapki do UT i Q3. Szczegóły w następnym wydaniu, szykujcie się, bo zadanie nie będzie łatwe!*

**blood [ blood@go2.pl ]**

# Maniaq FPP w sieci

Zaczęły się wakacje (przynajmniej teraz, kiedy to piszę) i prawie nic nowego w świecie gier FPP się nie dzieje. Postanowiłem zatem Wam zaprezentować już od dawna odkładaną "na następny numer" listę ciekawych miejsc w Internecie, które mogłyby zainteresować maniaqów gier FPP (z powodów objętościowych ograniczyłem się do najlepszych stron).

### • OGÓLNE O FPP

**www.shugashack.com**
Strona, która powoli "wypiera" wiodącą prym - BluesNews. Znajdziemy tutaj najnowsze wieści o grach FPP (a także o sprzęcie), bardzo obszerne galerie ze screenami zapowiadanych produkcji, FTP z ciekawymi plikami i wiele innych atrakcji.

**www.3dactionplanet.com**
Bardzo ciekawy serwis, gdzie znajdziemy wiele zapowiedzi, recenzji, a także artykułów traktujących o przyszłości/przeszłości gier FPP i TPP.

### • SERIA QUAKE

**www.planetquake.com**
Niusy są podzielone na trzy części - Q1, Q2 no i... Q3, a jakże inaczej ;). Codziennie bardzo dużo nowych informacji i ogromna baza hostowanych stron z mapkami, modami, programami, modelami, skinami.... WSZYSTKIM! Gracz w Q, który jeszcze nie odwiedził tej strony, niech lepiej jak najszybciej nadrobi zaległości.

**www.valhalla.com.pl/quake3**
Pod względem ilości niusów i ich jakości, była jeszcze niedawno najlepszym serwisem o Q3 w Polsce. Mam nadzieję, że, jak to czytacie, serwis funkcjonuje już "na pełnych obrotach". News, pliki, teksty (niestety, baaardzo rzadko) i dużo materiału nadsyłanego przez czytelników site'a.

### • UNREAL TOURNAMENT

www.ut.org.pl
Chyba nie muszę nikomu przedstawiać tego świetnego serwisu? (który nawiasem mówiąc na początku czerwca zaczął podupadać - ale teraz wszystko wróciło do normy). Bardzo rozbudowany download i w miarę częste aktualizacje to zalety tej strony. Oprócz tego, zainteresowanie wzbudza specjalna strona z mapkami do UT (mapy.ut.org.pl) z ok. 400 arenami.

**www.planetunreal.com**
Następny serwis w naszym zestawieniu należący do rodziny "planet". I tutaj znajdziemy ogromną ilość niusów i tony hostowanych stron. "Jazda obowiązkowa" dla fanów Unreal i Unreal Tournament.

### • DUKE NUKE'M 3D

**www.duke.org.pl**
Bezapelacyjnie największa i najczęściej aktualizowana strona o serii Duke Nukem w Polsce (i nie mówicie, że piszę to tylko dlatego, iż na czas wakacji opiekuję się tym serwisem). Strona leży na tym samym serwerze, co ut.org.pl, więc spodziewajcie się wysokiego transferu plików.

**www.dukeworld.com**
Odwiedzanie tej strony stanie się bezsensowne, gdy odkryjesz duke.org.pl :). Tutaj znajdziesz niusy po angielsku, natomiast na dnp po polsku i do tego więcej. Ale i tak DukeWorld jest najlepszym serwisem o DN na świecie z powodu ilości hostowanych stron i dzięki dobrym "układom" z 3DRealms.

### • HALF-LIFE

**www.planethalflife.com**
Sporo niusów, dużo hostowanych stron... Jak zawsze strona należąca do "Planet" jest klasą samą w sobie.

**halflife.quake3.org.pl**
Niestety, w naszym pięknym kraju, cierpimy na nieurodzaj stron dotyczących HalfLife (przynajmniej takich, co mają coś do zaoferowania i umieją się rozreklamować). Wymieniona strona jest aktualizowana co jakiś - niezbyt krótki - czas, a nowe pliki znajdziesz na niej bardzo rzadko. Pewną alternatywą jest strona prowadzona przez Deimossa (znacie tego pana z łamów FZ CD) -

halflife.help.pl, która ma ambicje, aby się stać porządną polską stroną o H-L. I powoli te ambicje się urzeczywistniają.

## • SOLDIER OF FORTUNE

**sof.kill.pl**
Bardzo ciekawa strona o SOF. Chyba jedyna w Polsce, która wzbudza większe zainteresowanie. Sporo niusów, obszerny download (zwłaszcza dział z mapkami), porady itp. Kolejny serwis, na którym "udzielają się" osoby związane z FZ. Uwaga: być może teraz strona znajduje się pod adresem www.sof.org.pl.

**www.soffiles.com**
Często aktualizowana witryna, zajmująca się tylko plikami (mapy, edytory, mody itd.) do SOF i opisywaniem ich. BARDZO dobry transfer nawet dla modemowców.

## • GRUPY DYSKUSYJNE

**news://cavern.com.pl/fpp**
Jedyna w Polsce grupa dyskusyjna, która z założenia (off topiki rulez;) zajmuje się tylko grami FPP.

## • KANAŁY IRC

**#fppzone**
Kanał naszego kącika jest (chyba) jedynym w Polsce, który "traktuje" ogólnie o FPP. Oczywiście gry to nie wszystko... ;)

**#q3pl**
Kanał dla maniaqów Q3.

**#utpl**
Kanał dla maniaków UT.

## • WIELCY NIEOBECNI

**3dactionextreme.gad.pl**
NAJLEPSZA!!! strona o grach FPP i TPP w Polsce. Niestety, M@receQ nieoczekiwanie zaprzestał jej aktualizowania i przeszedł do pc.com.pl. Wiele osób ma nadzieję, że 3DAE powróci...

**www.quake3.org.pl**
A zapowiadało się tak pięknie - przed pojawiniem się Q3, site był bardzo często aktualizowany i przyciągnął do siebie wielu zwolenników Q3. Jednak, kiedy finalna wersja Q3 ujrzała światło dzienne, strona zmieniła się nie do poznania, a aktualnie, od paru miesięcy, jest w stanie "hibernacji".

## • INNE WWW

**www.quake2.prv.pl**
**q3arena.xzone.pl**
**www.planetblood.com**
**www.doomworld.com**
**quake3mods.net**
**www.planetdaikatna.com**
**www.planetquake.com/lvl**
**www.planetsoldier.com**
**3dshooters.pl**

*Wojciech "bloOd" Tarczyński*

## Z OSTATNIEJ CHWILI

### CHAOS MOD DO UT

Tydzień przed oddaniem materiału do FPP zone na papierze, ukazała się wersja beta moda Chaos, przeznaczonego do Unreal Tournament. Większość graczy pewnie zna już tę konwersję z jej wersji dla Quake2. Wprowadzono wtedy bardzo dużo nowych broni i parę map do Q2. Na szczególne wyróżnienie zasługują "granaty" [z oczkami i "niewinnymi" miśkami], które skakały po całym pomieszczeniu, aż do momentu, kiedy wybuchną w pobliżu gracza. Pewnego smaczku dodawało też to, że owe granaty... chichotały. A jeszcze większym bajerem w ChaosQ2 było "działko", które nosiło się ze sobą i jak postawiło się je w jakimś miejscu, to strzelało do wszystkich "ruchomych celi". W praktyce ożywanie wygląda to trochę lepiej niż ja to opisuję ;). No dobra, co nam zaoferowała beta[1] ChaosUT?

* Nowa broń: Miecz. Tak, w wersji do Q2 wystarczyło 1-2 "dotknięcia" tym mieczem w przeciwnika i zyskiwaliśmy fraga. Tutaj też tak jest, tyle że mieczyk prezentuje się jeszcze lepiej. Ogólnie jest to cięż TYLKO na krótkie dystanse (a można nawet powiedzieć, że na "zwarcie").

* Nowa broń: Zwykła kusza. W wersji Q2 nie była czymś "odkrywczym" i raczej nie przykuwała uwagi, natomiast tutaj jest zupełnie inaczej - wzbudza zainteresowanie, zwłaszcza swoim wyglądem. [O ile JaS pozwoli, to macie ją gdzieś tutaj, na screenie]. Ta wersja kuszy wymaga dobrej celności (lub fuksa :P) i czasem jest nią trudniej trafić w przeciwnika niż rajfem z Q3. Aaa, i atak kuszą ma zainstalowany ZooM, dzięki czemu "ustrzelenie" przeciwnika z dużej odległości nie musi graniczyć z cudem.

* Nowa broń: "Wybuchowa" kusza. Strzała po wystrzeleniu i kontakcie z ziemią/przeciwnikiem/czym tam chcesz - wybucha. Tutaj już nie jest wymagana precyzja i bardzo często fraga można zdobyć przez przypadek. No i oczywiście tutaj mamy funkcję ZooM.

* Nowa broń: "Żyjące granaty". Trochę już o nich wspomniałem we wstępie. Wprowadza to do rozgrywki miłe zamieszanie - chichot "znikąd" i przed naszymi oczami pokazują się dwie małe i zołzie, uśmiechnięte kulki, które skaczą w naszą stronę, aby zgarnąć kolejnego fraga na konto kolegi. Te granaty mają chyba "gwarancję fragów" :). Gdy znajdziesz zbiorowisko walczących wrogów, wystarczy tylko w ich stron rzucić parę takich "niespodzianek" i kolejne fragi podrasowują nam statsy.

* Nowa Mapa: DM-ChaosUT. Jezz. Ciekawa, pod pewnym względem "Chaotyczna" :) Arena. Zabawa rozkręca się przy 7-8 graczach. Na wielu ścianach widnieje fayoski logos ChaosUT. Zastosowano tutaj parę efektów, które spodobały tylko w tym modzie (np. bardzo ciekawie zrealizowane portale).

* Inne zmiany: Dużo małych szczegółików, które satrakcyjniają rozgrywkę.

No i to tyle. Jak widać, nie jest to dużo, autorzy nie ujawnili nam nawet 30% atrakcji - lecz i tak nadaje się to w porządku do testowania konwersji. Aha i jeszcze coś - autorzy moda nie chcą zastąpić broni, które od razu były zaimplementowane w Unreal Tournament. Oni po prostu chcą dodać kolejne bronie, mapy i powerupy. A efekt końcowy (w pełnej wersji tego mutatora) będzie powalający, o czym wiedzą ci, co mieli szansę pograć w ChaosQ2.

Beta1 ChaosUT zawiera się w ok. 10 MB i z powodów objętościowych nie zawita w najbliższym czasie na naszego cedeka :( [Parę osób woli dać kolejny klon Arkanoida...]. Za to ci, co już napalili się na moda, mogą jego kolejne wersje ściągnąć z najlepszej polskiej strony o Unreal Tournament, czyli - http://www.ut.org.pl.

Na CD są ścieżki, na ścieżkach dane, a wśród tych danych sierpniowe wydanie FPP zone CD. Pomimo że pod względem objętościowym jest to jeden z najmniejszych numerów (13 MB), to pod względem ilości tekstu (ponad 600 kilo), to jest to największe wydanie! [Moja polish język rulez ;P].

Oto jakie teksty znajdziecie w dziale... Teksty:) - Kurs Build #7, Build Docs PL, Hymn o Quake'u, Co lubimy w grach FPP?, Cyber Story #2, Opis map Q1, Opis botów z Q3, Capture The Flag, Maslo vs Margaryna #2, Quake Nation (zwróćcie uwagę na logos tego działu!), QuakeZONE v2, Słownik Quakera, Poradnik do Thief2, Wywiad - [MoR]leon, Wywiad z {MeeVVasH}, Pentium1 do gry w Q3, DukeMatch, Klany #2, QW Batch, Boty q3: Nightmare, Gra w Blood po sieci #2.

A także osobne newsy o Q3, SOF, Q1, DN, Galeria, Screen miesiące, pliki do q3, ut, q1, q2, h-l, sof, dn3d i wiele innych atrakcji.

## EGZAMINOWANI

się, gdy usłyszałem o Doom 2000, to jednak jestem też trochę zawiedziony - Id po raz kolejny serwuje nam "p-odgrzane przeboje" :( ].

### Duke Nukem Portal

Nius trochę bardziej osobisty:). A więc - na czas wakcji przejąłem administrowanie najlepszym polskim serwisem o Duke Nukem - Duke nukem portal, który znajdziecie pod adresem www.duke.org.pl. Mam nadzieję, że odwiedzicie serwis i wyślecie mi opinie, "jak sobie radzę" :).

### SOF2 tylko na konsole?

Trochę więcej na ten temat poczytasz w "SOF news", w FPP zone CD. A więc - Raven powiada, że druga część Soldier of Fortune ukaże się tylko na Ps2. A ja na to - nie[możliwe!] :). Nie ma takiej możliwości! Podobno SOF1 na PC dobrze się sprzedaje - więc? Stawiam na to, że albo sam Raven od razu będzie robił wersje SOF2 i na PS 2 i na PC - albo zlecą konwersję na Piece jakiejś innej firmie (tak samo, jak zamierza Epic z Unrealami robić).

### q3arena.pl death?

Gdy piszę te słowa, mamy 29 czerwca, a na q3arena.pl ostatnia aktualizacja była gdzieś w połowie maja.... [A na FPP-Zone na naszej stronie WWW, to kiedy? - sumienie Blooda :)]. Ktoś powie - takie zastoje często się tam robią. Taaak, prawda, ale... nie ukryje to jednego - jeden z lepszych serwisow, Q3 staje sie jednym z gorszych... [Info z ostatniej chwili - Q3Valhalla "chyba" przeszła na aktualizację cotygodniową! Nic tylko kupić SDI i ignorować polskie serwisy o Q3, a codziennie zaglądać na PlanetQuake].

### Duke Nukem Realse Date?

Wooooh! Ile to już razy słyszeliśmy "oficjalną" datę wydania Duke nukem Forever? Sporo razy (ale nie tyle, co datę premiery sławnej /i nieciekawej/ Daikatany). Aż wreszcie autorzy wypisali "będzie kiedy będzie" (czyli może dożyjemy do premiery:). A tu patrzę i na paru site'ach napisano - REALNA premiera DNF odbędzie się w drugim kwartale 2001 roku... Ugh, sporo jeszcze krwi się przetoczy przez moje żyły :). Może... bo jak pewny serwis skierował pytanie do 3dr, co sądzą o tej dacie, to dostali odpowiedź: "DNF nie ma daty wydania". Bez kometarza :P

### X3NiT4 i matura

Niusik prosto z ekipy FPP zone. A więc - jeden z naszych najstarszych stażem w fz "pisarzy" zdał maturę! Yea! No to niby gość poważny jest... nieee - X3NiT4 poważny? A widziałeś kiedyś, żeby komuś kaktus wyrósł na głowie? :)

Ciekawostki na ostatnią chwilę przygotował: bloodny

# Pomocna dłoń

*Heja! W dzisiejszej PD nieco inaczej - weszły wszystkie pytania. Natomiast podpowiedzi i odpowiedzi jest tak dużo, że mogę tylko zachęcić do rozpakowania wersji na CD. Tamże regulamin tej rubryki oraz wskazówki, które sprawią, że będziecie mieli 100% szanse na zamieszczenie swego ogłoszenia na naszych łamach.*

*Przypominam też, że JEDYNY mailowy adres, na który należy słać anonse [emailowe] do Pomocnej Dłoni, to obecnie: pd@silvershark.com.pl*

## PROBLEM

### •Ace Ventura
Jestem na statku kapitana Nemo. Przeszłam grę sonarową, ale nie wiem co dalej. Jak mam dostać się na Wulkanię? Blondy

### •Airline Tycoon
*Jak zakładać połączenia i co zrobić, aby latały na nich samoloty? Desperat

*Co można zrobić z olejem oraz podkową? Darth Peiter z Wrocławia. Mój e-mail: zofkul@klienci.pkobp.pl

### •Atlantis 2
*Jestem w Chinach. W Irlandii i na Jukatanie znalazłem miejsca, w których trzeba umieścić kulę, ale nie wiem, gdzie trzeba umieścić kulę w Chinach. Wiem, że trzeba ją umieścić po lewej stronie złotych drzwi, gdzieś w pokoju smoka (czy gdzieś tam). ALE GDZIE TO? Boomy

*Kompletnie nie mam pojęcia, jak znaleźć Dom Tygrysa. Grę Atlantis przechodzę według dwóch różnych opisów, ale nadal nie wiem co zrobić. Proszę o radę. Janek

### •Baldur's Gate
Jak wejść do wrót baldura? Jahooo z Warszawy kudu@qdnet.com.pl

### •Broken Sword 2
Nie wiem, co zrobić na "planie filmowym" na wyspie. Trochę już tam przeszedłem, ale mam kłopoty, bo nie wiem, co zrobić dalej. Proszę o dokładny opis tej "sytuacji". Paweł K.; r91dom@poczta.wp.pl

### •Comandos: BEL
Zaciąłem się w 6 misji. Wybiłem wszystkich Niemców w pierwszym budynku, jednego na schodach, gościa przy drutach (kolczastych) i łażącego przy budynku. Dalej w lewym, dolnym rogu planszy (idąc w dół) zabiłem wszystkich i wysadziłem czołg (czy co tam to jest), zabiłem też strażnika na dachu. Dwóch Niemców z obozu wywabiłem pistoletem i kropnąłem. Nie wywołałem alarmu. Muszę się dostać do obozu w środku mapy. Jak to zrobić? Mam trzy naboje od snajpery i jedną bombę, czy to wystarczy? Grzesiak.

### •Creatures 3
1. Gdzie można majstrować przy genach stworków?; 2. Jak oswoić Ettinsy i Grendelsy?; 3. Jak zyskiwać energię do maszyn, aby chciały działać i jak wspomóc ich efektywność?; 4. Przy maszynie produkującej deszcz mój komputer zaczyna bardzo ciężko pracować, a mam bardzo dobry sprzęt, jak temu zaradzić?; 5. Przy okazji proszę o jakieś przepisy na dobre zabezpieczenia przed Grendelsami i inne maszynki. Jola B., mój e-mail borowsk@kki.net.pl

### •C&C: Tiberian Sun
GDI - Capture Hammerfest Base - Jak przejść tę misję? TIA. Bogus. oguscraft@poczta.wp.pl

### •Dink Smallwood
*Gdzie jest Seth i jak go pokonać? Czy to ten gość, co pływa na łódeczce? Jeżeli tak, to jak go walnę z łuku albo hellfire, to zawsze ucieka. Co robić? Jahooo z Warszawy kudu@qdnet.com.pl

*Jestem w Widemere Village (to miasto, w którym czczą kaczkę jako bóstwo). Nie ma pojęcia co dalej robić. Mówiąca jabłoń uporczywie nakazuje mi iść w okolice kaczego ołtarza, gdzie powinno być "wejście w skale". Owszem jest tam kamień, który można przesuwać, ale wejścia ani widu, ani słychu. Pomóżcie. Mr. lacey z Warszawy

### •Devil Inside [Demo]
Znalazłem już 2 guny i amunicję, ale nie wiem jak się zmienia broń... pomocy! 'The Elf' (aka -BLUE-) ffh@go2.pl

### •Diablo
*Jestem magiem i mam czar "Bone spirit" czwartej kategorii. Mimo że mam już piąty stopień zaawansowania to nadal zadaje on uszkodzenia 1-3!!! Do czego nadaje się ten czar? Jak zdobyć czar rezurekcji i identyfikacji? Shang

*Jestem tuż przy schodach do 5 poziomu, ale przede mną stoi jakiś stworek, który każe mi coś przynieść, ale nie wiem o co mu chodzi. Help me! Darth Peiter z Wrocławia; zofkul@klienci.pkobp.pl

•Duke Nukem 3D i SB Live!
W setupie nie mogę ustawić karty dźwiękowej SB LIVE! DR.X; e-mail:drx@poczta.onet.pl

W paru miejscach [na site'ach poświęconych tej grze] widziałem patche, dodające obsługę SB Live w tej grze.

### •DN3D: Life of the Beach
Co trzeba zrobić na początku drugiego poziomu? Obszedłem całą wyspę - i nic.

### •Dungeon Keeper 2
Jestem na ostatniej misji. Pokonałem pionkowatego króla i pojawili się dwaj pakerzy pilnujący bramy do świata zewnętrznego. Nie wiem jak ich pokonać. Zsyłam na nich moje najlepsze stwory, a oni nie tracą w ogóle życia. FragMe z Piły; e-mail szuman@pi.home.pl

### •Earth 2140
Jestem w piątej misji po stronie UCS. Na początku od razu atakują mnie jednostki ED. Utrzymam bazę mniej więcej 5 minut, a potem ED ją zniszczą. Nie mam głównego budynku, więc nie mogę nic budować. Budynek buduje się z dużej, jeżdżącej maszyny, ale jej nie mam. Czy jest jakiś inny sposób, by zbudować budynek główny? A może w jakimś innym miejscu? Pomóżcie! Tejo z Białegostoku.

### •FO [przygodówka]
Mam kosmiczny problem, zabrałam błoto ze statku, uderzyłam konia patykiem, trawę z nad strumyka, uratowałam dziobaka, znalazłam igłę w stogu siana, otworzyłam szopę i to wszystko - nie wiem co dalej. pentadeu@bb.onet.pl

### •Forsaken
Utknąłem na planszy: "Federal Bank Vault". Są tam dwa korytarze, na końcu których istnieją bramy z laserami. Po strzeleniu w jeden z laserków brama się otwiera, a tam są jakieś przyciski, 9 razem w formie kwadratów z tym samym emblematem. Jak w nie strzelę, to się wciskają. Ale nie wiem o co tam biega. Po drugiej stronie korytarza jest to samo. Co tu trzeba zrobić??? Damian

### •Freespace 2
Czy Freespace 2 kończy się wybuchem supernowej? prpawel@poczta.onet.pl

### •G-Police
Instaluję grę z waszego covera, uruchamiam ją, wszystko działa tak jak trzeba, ale gdy klikam na obojętnie który napis lub wciskam klawisze kierunkowe, komputer powraca do Windowsa. Muzyka z menu nadal działa, a gry nawet nie widać na pasku zadań. Pomocy. Dawid

### •Half-Life
Jestem na poziomie Vicarious Reality. Mam już broń: strzelającą rybę i taką jakby łapę aliena. Doszedłem do takiej dużej rozpadliny gdzie na dole leży naukowiec w skafandrze. Nie mogę przeskoczyć tej rozpadliny i nie wiem co dalej robić (a próbowałem już chyba wszystkiego). Błagam, pomóżcie. Gerald

### •Incoming
W drugiej misji w trybie Campaign Tactic nie wiem, gdzie wylądować helikopterem wraz z rozbitym samolotem w akcji ratunkowej. Mateusz

### •Indiana Jones
3 level: Thian Shan River
Jestem pod wysoką amboną, otworzyłem kratę nad wodą, zabiłem wszystkich, zebrałem: Stowed Raft (żółtą rolkę z czerwonym guziczkiem) i Raft Repair Kit 1 (żółta skrzynka). Za każdym razem, gdy wchodzę do wody, topię się natychmiast. Co mam robić? Mad Mak z Namysłowa

### •Jagged Alliance 2 PL
*Mam problem z tą grą, a właściwie z jej patchem. Po ściągnięciu 3.55MB patcha z Internetu ( www.pcpatches.com ) rozpakowuję i instaluję go do folderu "C:\moje\jagged alliance 2\". Grę mam zainstalowaną pod "C:\program files\ja2\". Kopiuję pliki patcha do folderu z grą, lecz gdy uruchamiam grę, pojawia się komunikat: "Please insert the correct cd-rom". Tak samo dzieje się, gdy instaluję patcha bezpośrednio do katalogu z grą. Płyta jest w stacji CD-ROMu, a on (mój komp ) jej tak jakby nie wykrywa. Chyba plik uruchamiający grę (ja2.exe) jest zwalony, bo plik pierwotny ma 2 657KB, a plik z patcha ma 274KB? Predi; predi1@interia.pl

*Nie wiem, jak wejść do podziemi w Orcie. Zabiłem wszystkie oddziały na powierzchni i zdobyłem wszystkie miasta. Co dalej robić? Stan

### •Kajko i Kokosz
Wiem, że należy dać Jadze Błękitek i coś jeszcze. Co i skąd to wziąć? Skąd wziąć dzbaneczniki? Czarna

### •Kingpin
W etapie Derailed znalazłem zawór, odkręciłem go dzięki czemu otworzyły się drzwi w kanałach. W numerze 8/99 napisaliście, że doprowadzi mnie to do jakiejś lokomotywowni, a tymczasem jestem w kanałach. Idę przed siebie, zeskakuję z kanałów, idę dalej - jakaś drabina. Wlażę na nią i widzę tory. Dalej są zamknięte drzwi i goście ze spluwami. A jak jedzie pociąg, to otwiera się blokada, lecz nigdy mnie nie przepuszcza. Nie jestem pewien, ale gdy rozwaliłem gościa z rakietnicą musiałem wejść w drzwi (konkretnie prawe). A w drzwiach lewych widziałem ciężarówki, lecz nie wszedłem tam. Może są tam jakieś klucze, albo coś? 2. Czy są inne kody do Kingpina, oprócz tych, gdzie trzeba w linię komend wpisywać set console i restartować kompka? Hardcore'owie ze Śląska

### •Midtown Madness
Próbowałem już wszystkich (opisanych w CDA) sposobów na kod - allcars i żadne mi nie działa! Help! HEKKO, GEKKO, PETE

### •Monkey Island 2
Niedawno kupiłem oryginał Monkey Island: Bounty pack i udało mi się przejść dwie pierwsze części gry, jednak dowiedziałem się, że w Monkey Island 2 da się zmienić poziom trudności. Jak to zrobić? Sebastian

### •Motorhead
Gdy w Personal Options wpisuję tips na wszystkie wozy i trasy i wybieram tryb Single Race (lub inny), kod nie działa. Wpisuję go tam, gdzie trzeba i nic. Kamil z Iłowej

### •Neverhood
Jesteśmy w zamku. Zdobyliśmy wszystkie klucze. Nie możemy przejść dalej, ponieważ mały potworek (taki, który jest na samym początku) połyka tylko jedno kółko na sznurku. Pomóżcie nam przejść przez kratę. Marta i Agnieszka

### •Planescape: Torment
*Jestem w Klątwie i mam za zadanie uratować niejaką Jasilię przed Funkcjonariuszami Harmonium. Proszę o jakiś alternatywny środek na rozgromienie tej całej gromadki. Linch z Poznania

*Gdzie jest portal do wieży oblężniczej. Co trzeba mieć, aby go otworzyć. CyberAngel@poczta.fm

*Z Zatopionych Ziem wchodzę (tylko Bezimienny) do Grobowca. Zdobywam trzy klucze i wciskam kamienne płyty, ale ostatecznie tylko trzy, bo jedna ciągle odskakuje. Co należy zrobić? armageddon84@poczta.onet.pl

*Jak przyłączyć do swojej drużyny Annę i płonącego maga Ignusa? Jak przegonić Taego z katakumb, Marcin

### •Polanie

Włączam grę i wybieram opcję "Nowa Gra". Po obejrzeniu celu misji naciskam "Enter" i gra wychodzi. Pomocy!!! Łukasz i Rafał z Mińska Maz.

### •Reah

Jestem na 4 CD. Stoję przed mostem zwodzonym. Gdy kręcę korbą most się podnosi, ale nie mogę zatrzymać korby i most opada. "Brakuje zatyczki" - podpowiada Niebieski. Nie mogę jej znaleźć! Asia

### •Settlers III

Jak budować statki i przewozić żołnierzy oraz towar? Desperat

### •Shogo: MAD

Utkwiłem pod koniec rozdziału "Runaway train". Wybiłem wszystkich wrogów i jestem w pomieszczeniu, w którym jest zejście do sterowni pociągu. Kiedy idę w jego kierunku ginę w sposób, który sugeruje, że podłoga jest pod napięciem. Co należy zrobić ew. w jaki sposób ominąć miejsca pod napięciem. Marek Zieba; marek_zieba@go2.pl

Jeśli mówisz o etapie, który rozgrywa się w Twej własnej bazie - to na miłość boską, nie zabijaj nikogo! Przecież to Twoi ludzie! Ta gra to coś więcej niż shooter...

### •Star Wars: TPM

Jestem w Mosespa arena. Zabiłam potwora, u Jabby wzięłam kasę i nie mogę znaleźć Watta, bo cały czas mówi mi, że Padme została zabita. prpawel@poczta.onet.pl; kaja

### •Stonekeep

Gram wg opisu w Action Plus. Jestem w miejscu (w opisie), gdzie jest końcówka w numerze 23. Dostałem się do Dragon Feeding Grounds Upper Level, cytat: "I znów czeka Cię spotkanie z Karzakiem". Dochodzę do tego miejsca, ale Karzaka tam nie ma. Przechodzę cały ten poziom i ciągle nigdzie go nie ma. Wybijam wszystkich do nogi i ciągle nic. Gdzie on jest, gdzie jest Krzak. B.Q.G

### •Tomb Raider IV

Utknąłem w levelu Catacombs. Wiem, że muszę zdobyć cztery Tridents of Posejdon, ale nie wiem jak. Co trzeba zrobić? W komnacie, w której powinno być rozbite szkło też nic nie ma? Dlaczego? Jak temu zaradzić? Janek

### •UFO's

Pierwszy etap. Zebrałem klucz i paliwo. Wlewam paliwo do samochodu, a następnie wrzucam klucz i... wyskakuje komunikat "program wykonał nieprawidłową operację ..." Mam Windows 98 SE PL. Boomy

### •Worms Armageddon

Jak przejść 4 misje w Basic Training (tą z ninja rope)? Jestem w 12 misji, a ona potrzebuje co najmniej srebrnego medalu w Basic Training (a żeby go zdobyć, muszę przejść m.in. trening z ninja rope). Herkol (heczko@poczta.onet.pl)

### •X-Wing vs. TIE Fighter

Czy w zwykłej wersji XvT bez dodatkowych kampanii Balance of power) występują statki: TIE Defender; Missile boat; B-Wing; Super Star Destroyer? Przeszedłem wszystkie dostępne misje w XvT (training, meeles, tornament, combat i battle) oprócz 1 w treningu i 2 w combat. Kiedy będę miał dostęp do kampanii? Scorpion

*W XvT nie ma ani tych statków, ani kampanii :(.*

## Hardware i użytki

### •Voodoo 2

Chciałbym zainstalować uaktualnione sterowniki, ale zawsze, gdy instaluję jakieś nowsze od fabrycznych (tzn. tych z kompaktu instalacyjnego) w grach pojawiają mi się dziwne rzeczy np. cieniowanie zielonymi paskami czy zielone odcienie tła. Mój komp to Pentium 233, 32 MB, S3 Virage GX. Co mam robić? froman@poczta.wp.pl

•Jak założyć licznik na stronie www? PODO; podomarcin@poczta.onet.pl

•Mam dwa problemy. Gdy włączam program Scan Disk (test standardowy z zaznaczoną opcją "automatycznie usuwaj błędy) wszystko idzie dobrze, tylko program nie może skończyć testu. Pojawia się komunikat, że program restartował dziesięć razy i ten komunikat pojawia się po następnych razach. Naciskam NIE i komputer od godziny 2.00 do wieczora sprawdzał błędy, aż się wkurzyłem i wyłączyłem kompa.

Zapewne masz w tle włączone jakieś programy, które np. zapisują coś na dysku w czasie testu. Najprościej jest więc uruchomić Windę w trybie awaryjnym i wtedy skanować - lub wyłączyć na czas testu wszelkie programy rezydentne [antywirusy itd.].

Drugi problem. Nagrałem pewien plik remind.exel; włączyłem go i zminimalizowałem okno. Wtedy zapomniałem się i wyłączyłem komputer. Gdy go teraz włączam, pojawia się komunikat, że plik w połowie jest na dysku. Jak mam go całkowicie usunąć. Help! (0-22) 7258427

### •Jak usunąć hasło z komputera?

Wszedłem do biosu i nastawiłem 3 miesiące temu hasło. Były to chyba 4 cyfry i zapomniałem je. Czy mam rozkręcić komputer i coś ustawić, czy jak? Nie oddam go do serwisu, bo oszczędzam na akcelerator. Skoro już mowa o akceleratorach to kupuję sobie, ale nie mam szyny AGP, tylko PCI. Słyszałem, że są na takie szyny tylko nie wiem, gdzie i ile kosztują? Zrozpaczony Damian Grychnik

### •DOS

Gdy uruchamiam okienko Dosa, czy jakąś aplikację pod Dosa wyskakuje mi okienko z następującą informacją "Urządzenie podłączone do komputera nie działa". To samo dzieje się, gdy próbuję uruchomić komputer w trybie DOS. Z góry dzięki. Piotr Żelezowski.

•Mój problem nosi nazwę 'porządkowanie dysku'. Mam 0,9 GB wolnego miejsca na HDD i nie mogę nic zainstalować, bo każdą instalację przerywa mi ten cholerny bakcyl. Pomóżcie!!!! Jak się tego bakcyla pozbyć definitywnie z systemu? Usunąłem ten program z C:/ Windows, ale to nic nie pomogło i nie mogę teraz robić porządkowania dysku nawet jak chcę. The Thunderbolt

## FORUM

•Bardzo przepraszam wszystkie dziewczyny, którym nie odpisałem - stało się tak w związku z bardzo (!) dużą ilością listów, na które po prostu nie mogę odpowiedzieć. Łukasz Janus, Piekary Śląskie [ten to ma problemy - redakcja :)]

•Razem z kumplami stworzyliśmy pismo pt. Na Luzie, które ukazuje się od początku tego roku. Wszystkich zainteresowanych prenumeratą proszę o wejście na stronę www.naluzie.prv.pl lub pisanie pod adres pdominic@kki.net.pl Prenumerata naszego pisma jest bezpłatna! cooLKielce (cLKe)

•Oficjalna strona Theocracy: www.theocracy.pl. Texler

•Zakładamy klub programistów i grafików komputerowych. Odpiszemy na każdy list w 100%. Nie bierzemy pod uwagę wieku i płci. P.K. ul. Wyszyńskiego 48/45, 62-510 Konin lub R.R. ul. 11 Listopada 38/90, 62-510 Konin

•Każdego fana metalowej muzyki (a konkretnie Korna) zapraszam pod adres: http://www.korn_site.of.pl/. Mp3. Stuff. Mid. Mnóstwo zdjęć. Klipy. Artykuły. Zapraszam.

•Fallout 2. DO WSZYSTKICH: Jeżeli kontynuujesz grę po zakończeniu, odwiedź którejś nocy świątynię ojca Tully w New Reno. Jak będzie trzeźwy, da Ci ciekawą wersję Pisma świętego ;). Leo-Ann

•Potrzebuję chętnych do prowadzenia kącików na stronie www.gamesarena.prv.pl; mój e-mail: frager@pyrland.pl

•Jeżeli masz kłopoty z grą Grim Fandango, Podwójne Kłopoty Buda Tuckera i Ace Ventura, to napisz do mnie pod ten e-mail: jkrajews.@pertus.com.pl

•Chętnie pomogę zrobić grafę do stron WWW: Bannery, Przyciski itp. Robię tylko w 2D. Posiadam stronę poświęconą GTA (www.junk.of.pl) i tworzę auta do tej gry. Odpisuję mailami. PS Również poznam fajną dziewczynę od 1 do 4 lat =) (7olik@yoyo.pl). 7olik z Bydgoszczy.

•Zapraszam do odwiedzenia Serwisu Sieciowego TEREFERE. Główny temat to gry - Championship Man. 2 i 3, Quake 3, Worms Armageddon, Airline Tycoon. Poza tym wiele innych obszernych działów. www.terefere.bmj.com.pl

•http://www.republika.pl/phpk. Ludzie, którzy lubią poczytać recenzje gier, zapowiedzi gier, newsy, porównania, a także lubią ściągnąć sobie skiny do winampa, mapy do qIII i ut, pluginy do winampa, lubią także ciekawe programiki i śmieszne rzeczy. Znajdzie się tam także coś dla ludzi, którzy nie lubią lamerów - a mianowicie klub anti-lame, coś o rpg i linki do różnych stron www, itp. przemek77@poczta.onet.pl

•http://www.republika.pl/sthinker. Znaleźć tam można wiele ciekawych programów ze źródłami, trochę muzyki i humor.

## KONTAKT

•Z dziewczyną o nicku Divine Girl - podaj swój adres lub napisz do mnie. Błagam napisz! 200% Answer! Oto mój adres os. Okrzei 6/110, Bełchatów 97-400, Snayper z B-łowa

•Z każdym, kto chciałby pomóc mi w tworzeniu nowego maga internetowego. Jeśli umiesz pisać teksty, tworzyć grafikę 23 i/lub 3D lub po prostu chcesz pomóc, pisz na adres: MR. Jones, ul. Okrzei 14/38, 20-128 Lublin

•Z osobami zajmującymi się programowaniem, Adam Kowalczyk, ul. W. Reymonta 10/15, 41-103 Siemianowice Śląskie

•Z maniakami szachowymi. Założyłem właśnie Korespondencyjny Klub Szachowy, który zaprasza chętnych do udziału w licznych turniejach -"Kundun", ul. Andersa 6/15, 99-302 Kutno, tel. (0-24) 254-71-92 bądź 0608136678

•Z każdym miłośnikiem strategii i Tomb Raidera 4, Piotr Janusz, ul. Szeroka 13, 27-200 Starachowice. Odpowiem na każdy list z dołączonym znaczkiem pocztowym na 100%!!!

•Z ładną dziewczyną w wieku 13-14 lat, interesującą się komputerem. Odpiszę w 100% na każdy list. Łukasz Węgrzyński, ul. Kochanowskiego 18/17, 38-500 Sanok

•Z ludźmi (only beginners & lamers) w celu stworzenia grupy samouczącej się i zwiększania wiedzy - ysserian. marbi@go2.pl

•Ze wszystkimi fanami HIP-HOPu, Komputerów, jeżdżenia na desce i rolkach. Wiek i płeć nie gra roli. Chciałbym zrobić pismo o tej tematyce w Internecie, więc przydałaby się znajomość HTMLa, ale niekoniecznie. Filip (qtch) Jankun; e-mail:qtch@kosnet.pl; www.fj.prv.pl

•Z inteligentną i ładną dziewczyną w wieku ok. 14 o ciekawej osobowości lubiącej komputery, literaturę lub sport. HAnek; haneus@hotmail.com

•Czy tylko ja interesuję się takimi grami, jak Atlantis, Riven, Airline Tycoon? Napisz do mnie! Moje imię - Grzesiek i mam 16 lat. Dziewczyny mile widziane!!! gmachnik@poczta.onet.pl

•Z kimś, kto ma oryginały Doom i/lub Doom 2, ewentualnie odkupię (po rozsądnej cenie). 2 z ludźmi, którzy grają w Settlers. 3. w I-necie. Tramwaj - tdarek@poczta.pnet.pl; www.tramwaj.prv.pl

•Z każdym fanem metalowej muzyki, który chciałby ze mną tworzyć stronę o zespole Korn i nie tylko. Jej aktualny adres to : http://www.korn_site.of.pl/ . Wszystkich zainteresowanych proszę o mail: kornlu@poczta.onet.pl. ANSWER: 10000000% . Jeżeli długo nie będę odpowiadał, to bądźcie cierpliwi, bo odpowiem na pewno ;-)! LUcAS

•Z ludźmi, którzy chcą z kimś nawiązać kontakt. Chrumisia; chrumisia@poczta.wp.pl. Chrumisia, ul. Spółdzielcza 1/9, 67-210 Głogów, Polska.

•Z ludźmi, którzy chcą pomóc w współtworzeniu gazetki elektronicznej "decha". Poszukujemy texciarzy, grafików, i każdego innego chętnego. Mejl: decha@viper.pl www: www.decha.hg.pl.

•Z ludźmi grającymi w EARTH 2150, mieszkającymi najlepiej w Kaliszu, ale niekoniecznie. Dominik "Vulgatus" Roth ul. Staszica 8/48 62-800 Kalisz tel. (0-62) 757-04-32 e-mail: vulgatus@poczta.wprost.pl

•Poznam fajną dziewczynę, wiek 13-15 lat, lubiącą jazdę rowerem i komputery, e-mail; 604698845@eranet.pl

•Z wszystkimi, którzy chcą współredagować i zaprenumerować nowo powstały Magazyn Komputerowy "Myszka". Błażej Gruszka, bigi2@kki.net.pl

•Poznam sympatyczną dziewczynę w wieku 14 - 16 lat, mającą poczucie humoru. Błażej Gruszka 47-100 Strzelce Opolskie Osiedle Piastów Śląskich 17/2; e-mail: bigi2@kki.net.pl

•Z ludźmi programującymi w ASMie. MADMK-8; mikubicki@poczta.onet.pl

•Poznam fajnych ludzi słuchających Grunge i Rock, interesuję się parapsychologią, motorami i rowerami. W przyszłości chcę stworzyć stronę www o tematyce Grunge i Rocka. Michał (SID) sidus@interia.pl

•Z ładną dziewczyną w wieku: 11 lat lubiącą AvP i inne gry oraz lubiącą jeździć na rowerze. Mieszkam w Prudniku ul. Królowej Jadwigi 27/6 tel. 436-35-80. E-mail: lord_dead@kki.net.pl □

## Regulamin

1. Ogłoszenia nadsyłamy tylko i wyłącznie jako emaile lub kartki pocztowe. W wypadku emaili należy dać subject "pomocna dłoń". W wypadku kartek zaznaczyć dużymi literami nazwę rubryki: Pomocna Dłoń.

2. Ogłoszenia są zamieszczane wedle kolejności nadsyłania.

3. W anonsach kupię/sprzedam/zamienię należy koniecznie podać swój pełny adres: imię, nazwisko, pełen adres, ew. mail, telefon.

4. Kupując/sprzedając/zamieniając soft musisz zaznaczyć, że chodzi Ci o oryginalne wersje gier/programów.

5. Ogłoszenie nie może zawierać ofert handlu hurtowego, sugestii, iż dotyczy kupna/handlu/wymiany nielegalnych wersji gier/programów.

6. Ogłoszenia nie spełniające powyższych warunków nie będą publikowane.

7. Redakcja zastrzega sobie prawo podejmowania decyzji odnośnie publikacji [lub nie] danego anonsu, jego przeredagowania, skrótów itd.

8. Za treści i skutki ogłoszeń redakcja nie ponosi odpowiedzialności

# Relaks-zone :)

*Witajcie w kąciku tekstów śmiesznych, głupich, poważnych inaczej itd. Przypominamy, iż zamieszczone tu teksty są ściągnięte z sieci lub nadesłane nam przez czytelników. Zaś ich celem nie jest obrażanie czy ośmieszanie - a tylko rozbawienie czytelnika... Miłej lektury, głośnego śmiechu, dobrej zabawy!*

## Kupiłem górala!

Na samym początku muszę przyznać, że dałem się omamić specom od marketingu i szukałem ideału roweru zupełnie nie tam gdzie powinienem. Łamałem sobie głowę skąd wziąć straszną ilość gotówki na wymarzonego GT XCRa 1000. Ogłupiony technikami manipulacji świadomością, imałem się różnych upadlających zajęć. Moje życie spełzłoby na bezustannym poszukiwaniu źródeł finansowania mojej chorej pasji, gdyby nie pewne wydarzenie, które wyrwało mnie z tego zaklętego kręgu. Właśnie wracałem przygnębiony do domu, mijając znajomy hipermarket. Moją uwagę przykuła gigantyczna plansza reklamująca promocyjną sprzedaż rowerów górskich. Postanowiłem wyciszyć swój żal, dokonując pierwszego rowerowego zakupu tej wiosny. Wtedy coś we mnie pękło. Stwierdziłem, że pójdę na całość. Wysupłałem oszałamiającą kwotę 454 zł i nabyłem nowiutki i lśniący rower rodem z zaprzyjaźnionego kraju azjatyckiego. Nawet nie przypuszczałem, że to początek wielkiej przygody, a może nawet przyjaźni. A było to tak...

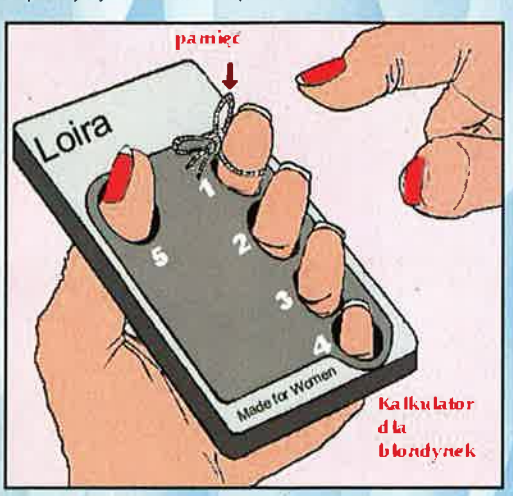
********

Po przedarciu się przez kolejkę do kasy, niosąc na jednym ramieniu duszę, a na drugim swój nowy nabytek, udałem się do strefy testów. Chwilę wcześniej z hukiem odpadł tylny błotnik. Nic to, przecież i tak jeżdżę bez ochlapników", a istotne zmniejszenie masy jest nie bez znaczenia. Nie zrażając się tym drobnym niepowodzeniem, wyregulowałem wysokość siodełka i przystąpiłem do gruntownych testów.

Maszyna sprawia wrażenie solidnej. Poczucie bezpieczeństwa zapewnia niebagatelna masa - 21 kg. Ładny kolor tzw. "śliwka o poranku" świetnie komponuje się z napisem Grand Hill Rider 500". Delikatna linia ramy i smukła sylwetka amortyzatora kontrastują z agresywną kwadraturą obręczy. Plastiki, użyte do wykończenia korby, przerzutek i szczęk hamulcowych są wysokiej jakości. Nowatorstwem stylistycznym można nazwać przykręcenie rogów pod kątem 90 stopni. Natomiast skomplikowany kształt tylnego widelca, przywołuje nostalgiczne wspomnienia epoki kamienia łupanego.

Pierwszy test - układ jezdny. Niewątpliwym sukcesem konstruktorów, jest fakt, że ten rower może się przemieszczać. Trzeba przyznać, że robi to z gracją. Jazdę umila jednostajny zgrzyt tylnej przerzutki, która wspaniale współpracuje z dwoma zębatkami z dostępnych siedmiu. Dzięki temu pozostałe pięć się nie zużywa i będzie służyć latami. Korba ma dobrany uniwersalny zestaw zębatek: 84 - 36 - 16. Zapewnia to niespotykane spektrum zastosowań. Na najmniejszej zębatce można wspinać się nawet na najbardziej strome zbocza, a przy odrobinie wprawy największy blat można wykorzystać jako superwydajną piłę tarczową. Nie najlepszą przyczepność opon doskonale niweluje się przy użyciu obuwia jako stabilizatorów. Pewne wątpliwości wzbudzał wyciek jakiejś lepkiej substancji z okolic wkładu suportowego, ale to może być wada tylko tego jednego egzemplarza.

Amortyzacja jest co najmniej bardzo dobra. Elastyczne spawy świetnie tłumią drgania boczne. Przy szybszej jeździe rower zapewnia miłe dla ciała kołysanie. Przedni amortyzator to system sprężynowo-przeciwlotniczy. Podczas najazdu na muldę, rower zostaje wyrzucony w górę, co umożliwia podziwianie widoków z zupełnie innej perspektywy. Konstruktorzy zupełnie zrezygnowali z jakiegokolwiek systemu tłumienia, co znacznie obniżyło masę amortyzatora do 3,5 kg. Praktyczny sposób montowania widelca do ramy umożliwia wykorzystanie również amortyzatorów ze starszych modeli wywrotek typu Kamaz.




Klamki hamulców zrobione z gustownego, szarego plastiku dawały poczucie bezpieczeństwa. Przynajmniej przez pierwsze 15 minut. Potem lewa się złamała. No i dobrze, bo ja wolę klamki dwupalcowe. Test hamulców przeprowadziłem w warunkach ekstremalnych, praktycznie nieosiągalnych przy normalnym użytkowaniu roweru. Rozpędziłem maszynę do 20 km/h i zacząłem gwałtowne hamowanie. Przedni hamulec typu V-break przepięknie wystrzelił do przodu, wyrywając piwoty z widelca. Towarzyszący temu dźwięk zadowoli nawet najwybredniejszego melomana. Tylny hamulec, zanim urwała się linka, skutecznie pomógł wytracić prędkość do 18 km/h. Te drobne usterki nie mają jednak wpływu na pozytywną ocenę całego układu spowalniającego. Producent zapewnia, że do następnych modeli będzie dodawał wyrzucaną spod siodełka kotwicę okrętową, która zdecydowanie skróci drogę hamowania. Brzmi to obiecująco.

Ciekawe rozwiązania zastosowano w podzespołach elektronicznych. Jeśli chodzi o oświetlenie roweru, to widać wyraźny wpływ technologii 'stealth'. Intensywność światła emitowanego przez lampki, zapewnia tej maszynie pozostawanie niewykrytą nawet w najciemniejszą noc. Lakier pochłaniający refleksy świetlne skutecznie chroni przed przypadkowym oświetleniem silnym strumieniem z reflektora samochodowego. Komputer pokładowy wyświetla całe multum przydatnych rowerzyście funkcji. Są to: aktualna data, godzina i prędkość z dokładnością do 10 km/h. Naprawdę imponujące możliwości.

Rower jest doskonale zabezpieczony przed kradzieżą. Wszystkie podzespoły są na trwałe związane z ramą i wszelkie próby ich odkręcenia kończą się nieodwracalnym zniszczeniem danej części. Gwinty, rozmiary śrub i zastosowane części są zupełnie niestandardowe. Wszystko to uniemożliwia kradzież i sprzedaż roweru na "części". Duża masa i ostre krawędzie spawów grożą poważnym uszkodzeniem ciała złodzieja, który próbowałby ukraść cały rower. Dodatkowo klamki hamulców są przykręcone po przeciwnych stronach kierownicy (przedni z prawej), co na pewno wprowadzi chaos w poczynania złodzieja i ułatwi jego schwytanie. W tej kategorii maksymalna ilość punktów.

Na koniec należy wspomnieć o dbałości producenta roweru o jego użytkownika. Mamy możliwość serwisowania sprzętu we wszystkich dwóch autoryzowanych warsztatach na terenie RP. Producent zaleca przegląd w serwisie po przejechaniu każdych 100 km. Roczna gwarancja obejmuje wszystkie podzespoły, oprócz ramy, kół, układu napędowego, hamulców, oświetlenia, części metalowych i części niemetalowych. Do instrukcji obsługi roweru dostajemy gratis podręczniki "Nauka spawania w weekend" oraz "Życie po utracie kończyny". Dodatkową atrakcją jest możliwość wyboru koloru dzwonka z trzech dostępnych, oraz zestaw wszystkich 164 kluczy potrzebnych do obsługi roweru, w tym także prasy hydraulicznej i dźwigu ułatwiającego np. zakładanie roweru na bagażnik samochodowy. Wszystko to za symboliczną opłatą dodatkową.

Reasumując: Grand Hill Rider 500 to świetny zakup, który za przyzwoitą cenę zapewni nam co najmniej dwa dni zabawy w prawdziwe kolarstwo górskie.

*Tomasz 'Holmes' Gadowski*
*(www.free.com.pl/holmes)*

Autor składa serdeczne podziękowania całemu personelowi ambulatorium chirurgicznego szpitala klinicznego im. Żeromskiego, ekipie ratownictwa specjalnego straży pożarnej, szkole przetrwania 'Rambo', oraz anonimowym dawcom krwi i organów za pomoc w doprowadzeniu testu do szczęśliwego końca.

Oświadczenie: Cały powyższy tekst jest tylko fikcją literacką wyolbrzymiającą (czasami) wady rowerów popularnie zwanych "makrokeszami". Opisany powyżej rower, jak i zdarzenia nigdy nie miały miejsca.

Refleksja: Ale mogą się wydarzyć...

## Dlaczego komputer jest lepszy od kobiety?

Wydatki na komputery dają się przewidzieć.
Zachowanie komputerów jest obliczalne.
Komputer daje się wyłączyć (główna zaleta komputerów).
Komputer robi zwykle to, co chcesz.
Komputery się nie męczą i nie skarżą na bóle głowy.
Podczas wymiany komputer nie zagraża życiu właściciela.
Można mieć wiele komputerów i nie mieć kłopotów.
Komputer nie stawia wciąż nowych wymagań.
Dostęp osób trzecich do komputera daje się kontrolować.
Komputery nie potrafią tańczyć.
Komputer jest cierpliwy.
Komputery nie żądają alimentów.

## Pies i kobieta

**• Różnice**
Psy nie płaczą.
Psy się cieszą, gdy odwiedza Cię stado kumpli.
Pies się nie wkurza, gdy przypadkiem użyjesz jego szamponu
Pies myśli, że ładnie śpiewasz.
Jeśli pies idzie do łazienki, to spędza tam góra 5 minut i możesz tam wejść.
Pies nie czyni Ci wyrzutów, gdy późno wracasz - przeciwnie, tym bardziej się cieszy, że jesteś.
Pies Ci wybaczy, gdy pogłaszczesz innego psa.

Pies się nie obrazi, jeśli przypadkowo powiesz mu: Burek [a on jest Azor!]
Pies lubi jak traktuje się go szorstko podczas zabawy.
Pies się nie obrazi, jak go klepniesz albo potarmosisz w obecności innych ludzi.
Pies nie robi afery, gdy oddasz znajomemu jego szczeniaka.
Pies rozumie, że pierdnięcie może być zabawne :)
Pies doceni, że jesteś owłosiony.
Jeśli pies jest piękny, inne psy go za to nie nienawidzą.
Pies nie lubi chodzić na zakupy.
Pies lubi, gdy rozrzucasz swe rzeczy na podłodze.
Pies zachowuje się tak samo przez cały miesiąc.
Pies nie analizuje łączących Was uczuć.
Rodzice psa odwiedzają Cię naprawdę rzadko.
Psy kochają dłuuugie podróże samochodem.
Pies rozumie, że lepiej działać instynktownie, niż pytać się każdego o zdanie [po czym i tak zrobić co się chce].
Pies rozumie, że każde mniejsze od niego stworzenie, to potencjalna ofiara.
Kiedy pies się zestarzeje, możesz go zastrzelić [od redakcji: wcale nie!].
Psy lubią piwo.
Psy nie odchudzają się na śmierć i nie płaczą, że mają za tłuste łapy albo za puszysty ogon.
Żaden pies nie kupił płyty Enrique Iglesiasa.
Żaden pies nie tyje o 25 kg, jak tylko weźmiesz go do domu.
Pies Cię nie skrytykuje.
Możesz mieć w domu całe stado psów.
Pies rozumie, że jak na niego wrzaśniesz, to ma być cicho.
Pies nie oczekuje prezentów [akurat - red.]
Psa możesz uwiązać na łańcuchu przed domem.
Psa nie interesują psy, które miałeś przed nim.
Pies nie pozwala, by redaktorka pisma dla psów kierowała jego życiem.
Pies woli kawał wołowiny od homara.
Nie musisz nigdy namawiać psa, by z Tobą wyszedł.
Pies nie lubi kwiatów, biżuterii, kosmetyków.
Pies nie chce pożyczać Twoich ciuchów.
Pies nie chce byś ciągle trzymał go za łapę i patrzył mu na ślepia.
Pies lubi się z Tobą bawić, gdy wrócisz "podcięty".
Psu śmierdzi z pyska bardziej niż Tobie
Pies nie może mówić.
Raczej nie ma szansy, by Twój pies Cię przeżył i odziedziczył Twoje pieniądze.
Pies nie zje 4 tabliczek czekolady pod rząd, bo jest w depresji".

**•Podobieństwa**

Pies i kobieta wyglądają jednakowo głupio w kapeluszach...
Ale oboje wyglądają nieźle w futrach.

I on i ona nie znają się na piłce nożnej.
Oboje jednakowo dobrze udają, że nas słuchają.
Oboje słyszą tylko to, co im pasuje.
Oboje nie wierzą, że milczenie jest złotem.
Oboje stale domagają się naszej uwagi.
Żadne z nich tak naprawdę nie rozumie, co do nich mówisz.
Jak masz jedno albo drugie w domu, to na pewno nie będziesz spał sam.

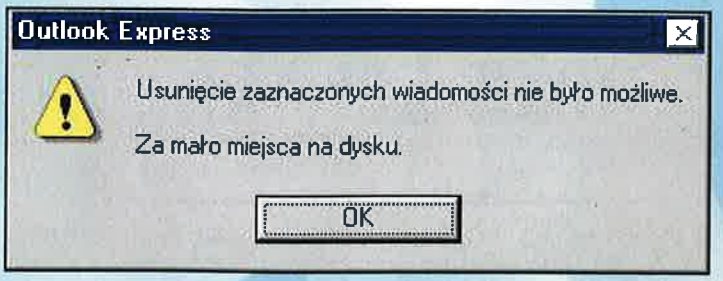
********

Oto kilka ciekawszych przykładów prac, nad którymi biedzą się nasi naukowcy [są to AUTENTYCZNE tytuły prac czy projektów badawczych]:

- •Analiza przypadków nieszkodliwości hazardu w automatach sekwencyjnych
- •Badania cytometryczne żołnierzy z moczeniem nocnym
- •Badania nad poprawnością wykonania własnych ruchów tanecznych
- •Brodawki językowe u naczelnych (redaktorów?)
- •Ciała obce w przełyku w materiale szpitala więziennego
- •Czasowa wydajność ogierów państwowych
- •Dochodzenie rozbojów
- •Dynamika kosiarek w aspekcie metodyki badań
- •Fizyko-chemiczne i smakowo-zapachowe cechy serów poddanych działaniu prądu stałego
- •Formy gry w palanta na obszarze Polski
- •Konaksje wyższych rzędów
- •Konstrukcja wieży ciał klas
- •Monotoniczność przy pewnych stałych założeniach
- •Niektóre zagadnienia farmakologicznego leczenia alkoholików w świetle własnych doświadczeń
- •Niektóre aspekty kulturowe dziejów melancholii
- •O sprężaniu ustrojów ciągłymi układami cięgien
- •Problemy statystyki przepływów międzygałęziowych
- •Przenoszenie nadwrażliwości typu późnego u świnek morskich
- •Przepływy miedzyzałogowe
- •Przydatność córek różnych buhajów do użytkowania w fermach krów mlecznych
- •Rola klas uzawodowionych
- •Rozwój fizyczny i sprawność fizyczna funkcjonariuszy ZOMO
- •Ruch wężykowaty pojazdu gąsienicowego
- •Sezonowość spożycia ludności wiejskiej w województwie krakowskim
- •Trwanie życia zawodowego
- •Udział wody w odżywianiu się gęsi domowej zielonymi roślinami
- •Wartości i normy etyki funkcjonariusza Milicji Obywatelskiej
- •Wibracyjne dobijanie wątku
- •Wpływ ćwiczeń siłowych na zrozumienie mowy
- •Wpływ moczu schizofrenika na hodowlę kropidlaka czarnego
- •Wpływ sesji egzaminacyjnej na stan biologii pochwy u studentek środowiska wrocławskiego
- •Zagadnienie płaskostopia u górników
- •Górotwór jako materiał prosty z zanikającą pamięcią
- •Kontrola rytmiki aktywności ruchowej świerszcza domowego
- •Pewne problemy pełzającego wyboczenia prętów

## Ranking głupców

Oto lista rankingowa największych głupców roku 1998 [nowszych danych nie mamy :(]. Lista jest długa, przedstawiamy więc tylko niektórych wyróżnionych:




**Katsuo Katugoru** - japoński wynalazca, który bojąc się skutków trzęsienia ziemi i zalania Tokio wodami oceanu, skonstruował "kalesony bezpieczeństwa". W razie kontaktu z wodą, intymna część garderoby automatycznie wypełnia się sprężonym powietrzem i wynosi człowieka na powierzchnię. Ponieważ kataklizmu nie sposób przewidzieć, Katugoru nigdy nie zdejmował swoich kalesonów. Gdy wszedł w nich do zatłoczonego metra, mechanizm uruchomił się samoczynnie. Sprężone powietrze najpierw rozerwało mu spodnie, a potem poraniło kilku pasażerów, którzy z połamanymi żebrami trafili do szpitala.

**Eduard Kremliczka** - Czech, działacz Partii Emerytów. Był pewny wyborczego zwycięstwa i oświadczył publicznie, że jeśli jego partia nie przekroczy progu wyborczego, to zje żywego chrząszcza. Słowa dotrzymał.

**Brazylijscy piloci** - Na widok nadlatującego z przeciwka innego samolotu puścili stery, zdjęli spodnie i przyłożyli do przedniej szyby gołe pośladki. Ich maszyna straciła sterowność i runęła na ziemię.

**Fernando Varro** - terrorysta kolumbijski, który wysłał paczkę z bombą do ambasady USA. Na przesyłce zapomniał jednak nakleić znaczka, więc poczta zwróciła ją nadawcy. Varro otworzył pakunek i wyleciał w powietrze.

**Angielski nałogowiec** - który szczycił się tym, że nigdy nie przestaje palić. Zaczynał po przebudzeniu i do zaśnięcia odpalał jednego papierosa od drugiego. Niezbyt higieniczny tryb życia sprawił, że doczekał się hemoroidów. Leczył je, siadając w misce pełnej spirytusu, nie wypuszczając oczywiście papierosa z ust. Opary alkoholu zapaliły się, nastąpił wybuch i nieszczęśnik rzucił palenie już na wieki.

**Niemiecki nałogowiec** - który w czasie wędrówki po odludziu odkrył, że zgubił zapalniczkę. Ponieważ bardzo chciało mu się palić, wdrapał się na słup wysokiego napięcia i przytknął usta do drutów. Zapalił się nie tylko papieros, ale i ofiara nałogu.

**Angielski lekarz amator** - odkrywca nowej metody leczenia biegunki. Jak każdy wynalazca, przetestował ją najpierw na sobie. Metoda polegała na wykonaniu lewatywy z... cementu. Dzięki skomplikowanej operacji, "odkrywcę" uratowano.

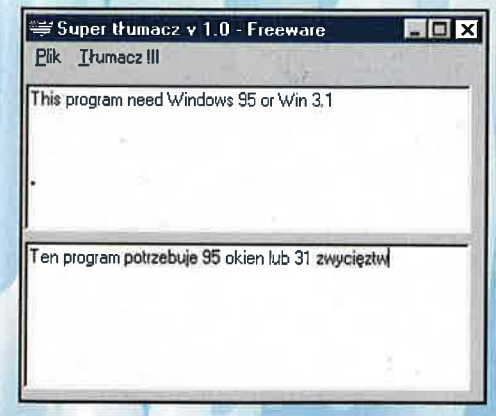
**Szwedzki dentysta** - który pacjentowi mającemu trudności z opłaceniem jego usług, zerwał wszystkie koronki, wydłubał plomby i oświadczył, że nie odda ich do czasu uregulowania rachunków. Dentysta stracił prawo wykonywania zawodu.

**Troy Hurtubise** - kanadyjski wynalazca kostiumu dla myśliwych polujących na niedźwiedzie. Strój miał być całkowicie odporny na kły i pazury zwierzęcia. Hurtubise sprawdzał go oczywiście na sobie i wszedł do legowiska niedźwiedzia. Poważnie ranny znalazł się w szpitalu. Po wyleczeniu, ponowił próbę. Z identycznym skutkiem.

**Michael Gentner** - amerykański akwarysta, który tak zdenerwował się na jedną rybę, że postanowił ją ukarać i połknąć żywcem. Ryba utknęła mu w przełyku, udusili się oboje.

*###Errata###*

*Autorem tekstu "Test Windoors 3D" - CD 6/2000 - jest* ***Lech Zaćiura****, a sam tekst pojawił się pierwotnie na łamach internetowego maga Framzeta (http://framzeta.art.pl), poświęconego głównie literaturze s.f. - zachęcamy do jego lektury! [Jak nie masz internetu, to najnowszy numer maga znajdziesz na tym Cover CD].*




## Jak napisać od ręki dobre wypracowanie?

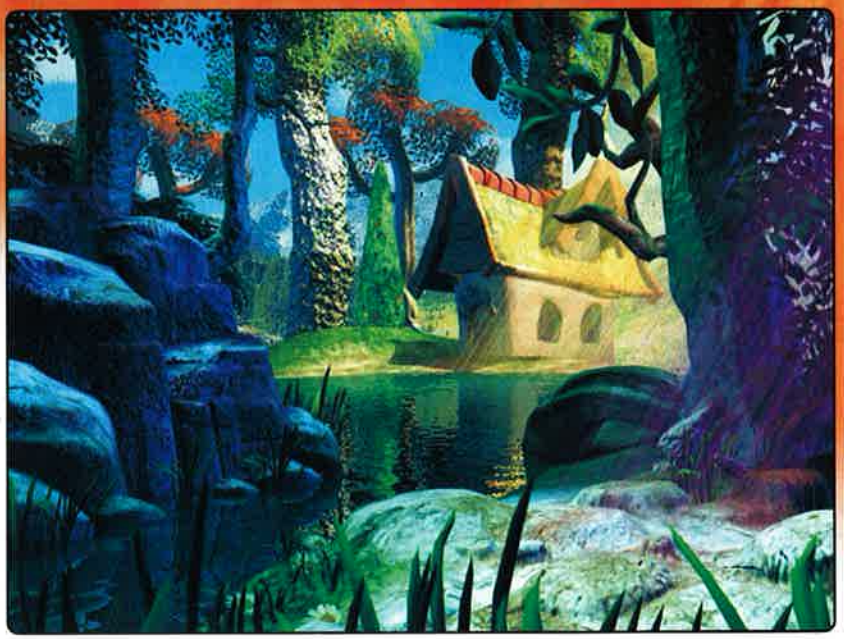
Weź dowolny element z pierwszego pola tabelki i połącz go kolejno z dowolnymi elementami z kolejnych pól.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Według mnie | Ten znakomity utwór ukazuje nam to, że | Jak okazuje się, | Autor miał na myśli to, iż | Podobnie | Nie można pominąć faktu, iż | W ten sposób | Z drugiej strony | Z kolei | Różnorodność form oraz |
| interpretacja utworu | podmiot liryczny | szkic sytuacyjny | tło akcji | rozbudowana fabuła | bohater pierwszoplanowy | nieznany narrator | wiele znaczący tytuł | epoka | znaczenie Renesansu w literaturze |
| spełnia niemałą rolę w analizie | pomaga w zrozumieniu | ustosunkowuje się do | zawiera w sobie treść | ugruntowuje wiadomości na temat | potwierdza standardową regułę | zmusza do przeanalizowania | wiedzie do | precyzuje i określa styl | pociąga za sobą znaczenie |
| aktualnie znanych nam faktów. | dalszych myśli autora. | nawiązań do późniejszych epok. | wniosków jednego z aspektów. | zasad ogólnie przyjętych. | słowotwórstwa w języku polskim. | form nadanych przez bohaterów. | fascynacji literackich. | poszczególnych elementów dorobku epoki. | świadomości narodowej. |

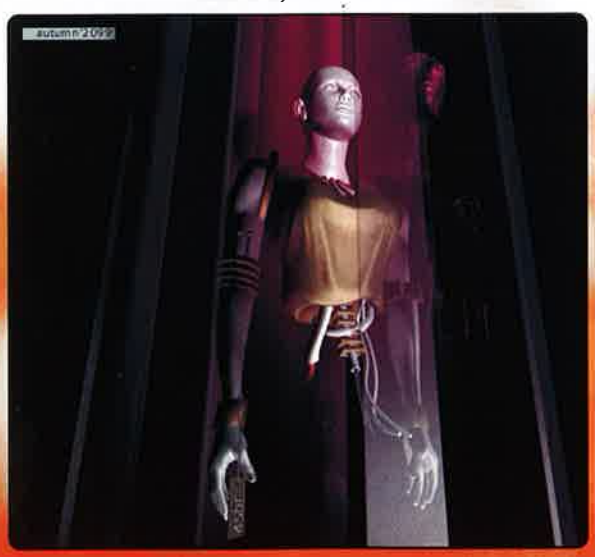
# SCENA KOMPUTEROWA

# Z deka krytyki...

***Nigdy bym się tego nie spodziewał: CoSTa krytykujący scenę... Ale jednak! Słowa krytyki cisnęły mi się już od dłuższego czasu na usta i tak jakoś wyszło, że wreszcie doczekały się swojego arta. Albowiem, powiadam Wam, zeźliłem się okrutnie. Wręcz strasznie! A o co chodzi - o tym poniżej.***



Przeglądając sobie Actionowe cedeki ze stuffem, odpalając kolejne demka, słuchając kolejnych modków i oglądając kolejne grafy zaczynałem się coraz bardziej wpieniać. Szał ogarnął mnie jednak dopiero po przejrzeniu kilku "nowych" magów rodzimej produkcji. Czemu to wszystko? Bo produkcje scenowe zaczynają powoli stawać się coraz mniej dopracowane. Kod przestaje być dopieszczony, grafiki przestają przyciągać oko widocznym wkładem pracy i poświęconym wysiłkiem, modki nowych ludzi rzadko kiedy błyszczą czymś nowym w temacie muzyki (starszych zresztą też), zaś teksty w nowo powstałych magach po prostu wołają o pomstę do nieba. Nie wiem co się składa na taki stan rzeczy, ale z rachunków wychodzi mi na... lenistwo!

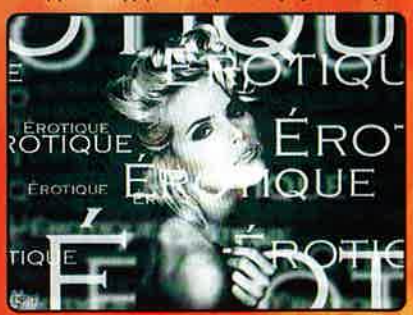



Zacznijmy od kodu. Co prawda ja sam nie znam się najlepiej na tym rodzaju twórczości scenowej, ale moi kumple z polibudy już tak i na ich zdaniu się w tej chwili opieram. A zdanie mają prawie zawsze takie samo: "to niemożliwe, by na PII to wszystko chodziło tak diabelnie wolno! Ktoś kpi sobie w żywe oczy, a tak podstawowa sprawa jak optymalizacja kodu po prostu nie istnieje!". To nie moje słowa, tak mówią koledzy, którzy siedzą w tym od lat i chyba trochę się na tym znają. Co takiego napadło scenowych koderów, że nie optymalizują już swojego kodu, nie siedzą nad nim, nie doprowadzają go do doskonałości? Czy i na scenie pojawił się wszechobecny w komputeryzacji tryb myślenia: spoko, za pół roku będą takie procki, że nie jest istotne, że teraz wszystko chodzi w pięknym trybie slideshow na najszybszych nawet maszynach?

O ile nie rozumiem takiego sposobu myślenia przy tworzeniu gier komputerowych, to przy tworzeniu senowych dem nie rozumiem go tym bardziej! Wszak dobry koder scenowy był kiedyś synonimem dobrej roboty, rzeczy odpowiednio zoptymalizowanej, dopracowanej w szczegółach, wykorzystującej w pełni potencjał aktualnie istniejącego sprzętu. Podkreślam - aktualnie istniejącego, a nie mającego powstać w bliżej nieokreślonej przyszłości. Jaki jest sens bowiem tworzenia programu, który po prostu nie chodzi? A jak chodzi to i tak diabelnie wolno tudzież jest tak niedopracowany, że szkoda gadać. Nie wiem, czy brzydota tekstur jest spowodowana ograniczeniami nakładanymi przez system DOS, czy też może są to ograniczenia sprzętowe, a może jest to wina nieodpowiedniego standardu VESA czy czego tam. Nie znam się na tym i nie będę się w tym temacie wypowiadał. Czepiam się jednak brzydoty tychże tekstur, które nałożone na trójwymiarowe obiekty tracą na jakości, rażą pikselozą, psują ogólny efekt odbioru dema. Nie wymagam zaraz używania dopałki, bo nie o to w tym sporcie chodzi. Domagam się jedynie stosowania czegoś takiego, co zowie się bodajże wygładzaniem tekstur i co żżera ogromne moce przerobowe procesora.

Problem tkwi w tym, że należałoby w takim przypadku posiedzieć nad kodem i dopracować go w szczegółach, a tego niestety już się niewielu koderom chce robić. Ludzie! Wasze produkcje powinny mnie oszołomić jakością wykonania! Chcę wiedzieć, że za tymi wszystkimi bumpami i innymi bajerami obecna jest potężna głowa, która bez potrzeby stosowania dopalaczy sprzeda mi taki show, że długo je jeszcze będę pamiętał. Szczytem dla mnie było obejrzenie jednego z dem umieszczonych ostatnio na dyskach CDA. Kilkaset punktów, kropek czy innych dotsów, statyczna bitmapa w podkładzie i tragiczna padaczka na PII! Ktoś bardzo mocno przegiął z moją wytrzymałością i F8 wykonane zostało natychmiast. Dzięki Ci, o Vasco (hi! :-), że podesłałeś mi nieco stuffu na małe Atari. Tam podobny efekt złożony ze zbliżonej ilości dotsów chodził płynnie! I to na emulatorze! No i wykonane to było o niebo lepiej...

Drodzy koderzy, może więc nadeszła pora, by polubić się nieco z Windozą? Może czas poszperać w dokumentacji DirectXa i zdać się na obsługę dopałek? Oglądając kilka dem przeznaczonych na dopalacz, doszedłem do wniosku, że nie ma co się wygłupiać. Może i wymagania większe niż statystycznego DOSowego dema (chociaż niewiele), lecz efekt o niebo lepszy. Ale oczywiście prawię teraz herezje i zbluzgany zaraz zostanę za nieprawomyślność. Patrząc jednak w przeszłość, jasno widzę, że wszelki postęp dokonał się właśnie dzięki nieprawomyślności kilku osób, którym niezbyt spodobały się zastane porządki. Ta myśl mnie trzyma i mam nadzieję, że już niedługo zobaczę scenową produkcję podobną do, dajmy na to, jed-




nego z windowsowych benchmarków. Dlaczego o tym mówię? Bo dość mam już oglądania kiepskich rzeczy! Oglądając wraz z kumplem kolejne demo doszliśmy do wniosku, że lepsze produkcje widzieliśmy już kilka ładnych lat temu. Lepsze tak pod względem ogólnego pomysłu (zwłaszcza) jak i pod względem grafiki. Boli to niestety okrutnie - widzieć jak mało robi się postępów w koderskiej robocie. A szkoda!

Podobnie rzecz ma się z muzykami. Jest faktem, że w naszym kraju muzyków nie brakuje. Jest także faktem, że możemy poszczycić się całkiem silną i uznaną ich reprezentacją, wygrywającą party nie

tylko krajowe ale i zagraniczne, okupującą szczyty chartsów światowych. Niemniej przerażające jest wręcz jak wielu z młodszych muzyków idzie najmniejszą linią oporu. Tworzą kolejne klony kolejnego pseudotechniawego łomotu, których ani słuchać się nie da, ani przy nich poskakać, ani na dysku tym bardziej pozostawić nie warto. Szkoda miejsca na coś, co słyszało się już tak wielką ilość razy, że z góry wie się już jak utwór się rozwinie, jak się zakończy i jak szybko zniknie ze scenowych archiwów. I nie chodzi tu o sprawę gustu, gdyż w mojej płytotece znajdziecie wszystkie rodzaje muzyki: od poważnej do techno, od rocka symfonicznego i eksperymentalnego po minimal i trance. Lubię muzykę, a już szczególnie tę dobrą. Ale pseudomuzyki w wykonaniu bardzo wielu naszych nowych nabytków scenowych po prostu nie znoszę! Nie znoszę utworów nieprzemyślanych, komponowanych na chybcika, stworzonych na zasadzie "w jednym kanale beat, w drugim talerze, w trzecim mocny beat, w czwartym technobzyki... itd.". Po prostu jest to nudne i z muzyką ma niewiele wspólnego. Dlatego siejcie, siejcie drodzy muzycy swoją muzykę zanim zdecydujecie się ukazać ją szerszemu światu. I nie chodzi tylko o przysyłanie swoich produkcji do CDA, chodzi o scenę w ogóle. Miejcie litość dla nas - słuchaczy i dla siebie samych. Szlifujcie swoje umiejętności i bądźcie pewni, że to, co stworzyliście, jest niezłe. Wtedy wysłucham takiego utworu z radością. Bo wiem, że stoi za nim ciężka praca, samodoskonalenie, mnóstwo prób i błędów, ale z drugiej strony wiem, że oto człowiek wypracował swój własny warsztat, ma swój styl, jednym słowem: jest muzykiem!

Nie inaczej ma się sprawa z text writerami. Chociaż nie, to poletko pozostało zupełnie nie zaorane i zarasta sobie dziko radośnie. Z jednej strony - niby wolność i w ogóle fajnie, z drugiej strony - idiotyzm tekstów, beznadziejny warsztat, ortografia poniżej krytyki, brak jakiejkolwiek interpunkcji... Można by długo wymieniać. Skupmy się na rzeczach najważniejszych. Po pierwsze: drogi text writerze, piszesz po POLSKU i raczej dla Polaków. Znaczy to mniej więcej tyle, co: używaj języka polskiego! Język polski trudnym językiem jest i raczej każdy to wie. Ma powaloną gramatykę, pokręconą ortografię, udziwnioną interpunkcję, niezbyt klarowną poetykę. Ale właśnie takie, a nie inne ma cechy i trzeba je uszanować. Ludzie, czytam magi, w których nie pisze się po polsku! Ortografia? Zapomnij kolego! Jakieś wyjątki, jakieś "ą" i "ę", jakieś "ó" i "u"? Zapomnij! Jakieś zasady w stylu: po "p" zawsze piszemy "rz" z nielicznymi wyjątkami w stylu "pszczoła"... takie zasady już nie istnieją! Zostały zapomniane przez radosnych następców słynnego Miodka.

Gramatyka zdania, jakiś szyk wyrazów, podmioty domyślne? Jezu, czego Was, drodzy text writerzy, w tych szkołach uczą? Zdaje się, że jest to materiał szkoły podstawowej (chociaż po ostatniej zadymie zwanej "reformą" niczego już nie można być pewnym) i bardzo wielu writerom zaleciłbym tegoż materiału powtórkę! Przecież piszecie dla ludzi, ludzie będą to czytać, ludzie także będą kontemplować brak podstawowej wiedzy z zakresu gramatyki, ortografii i interpunkcji języka polskiego. Ze znaków przestankowych standardowy writer zna zazwyczaj tylko kropkę. Innych nie używa - bo po co. Ilość słów jakimi posługuje się standardowy autor oscyluje wokół ośmiuset, no góra tysiąca. Z czego z dwieście to wyrazy ogólnie uznane za obelżywe. A gdzie tu miejsce na całe bogactwo języka polskiego? Na ogromną ilość słów, ich synonimów, antonimów, wyrazów bliskoznacznych? No ale to już wymaga czytania, jakiegoś obeznania z nieco ambitniejszą literaturą niż cudownie kolorowe graffiti. Bo tak chyba powinien wyglądać warsztat pracy text writera - bogata lektura zróżnicowana tematycznie (tak, gazety TEŻ należy czytać! I to nie tylko te komputerowe!), "skromny" wydatek na kilka słowników (wyrazów bliskoznacznych też!), koniecznie słownik języka angielskiego (skoro utarło się, że większość typowo scenowych zwrotów zapożyczona została z języka angielskiego, to wypada chociażby wiedzieć co one oznaczają)... Nie miejcie złudzeń, fach text writera trudny jest i basta! A także "skromnie" kosztowny. Jedyna rada, jaka przychodzi mi do głowy dla przyszłych piterów, jest jedna i prosta: pomyśl, zanim napiszesz i przeczytaj po napisaniu. Często bowiem okazuje się, że nasze głębokie mądrości wieją nudą, epatują frazesami lub są po prostu głupie. Pisanie też jest sztuką i także (a może przede wszystkim) jest to sztuka trudna.

Jeżeli chodzi o grafików to tu bywa różnie. Zdarzają się prace tak wysublimowane, wysmakowane artystycznie i stojące na tak wysokim poziomie technicznym, że dosłownie aż dech zapiera ich oglądanie. Na jednym z ostatnich dysków CDA znalazły się prace niejakiego Maggema. Ludzie! Prostota a zarazem siła oddziaływania, jednolitość kolorystyczna łamana jakąś znaczącą, barwną wstawką, która w ten sposób ulega uwypukleniu, jakaś myśl zawarta w każdej prawie pracy... Nie wiem, czy ten człowiek uczy się w szkółce o nastawieniu proplastycznym, może ma całkiem inne zainteresowania. To nieistotne. Ważne jest, że pokazał mi kawałek naprawdę dobrej grafy - posiadającej tak wartość artystyczną, jak i emocjonalną (co chyba powinno iść w parze), a przy okazji całkiem niezłą technicznie. Oby takich rodzynków więcej! Oby coraz rzadziej zdarzało się schematyczne powielanie jednakowych wzorów z użyciem jednakowych pluginów PhotShopa czy innego takiego. Oby coraz więcej grafików dostrzegało w sobie także artystę. Bo, niestety, wpadacie panowie (i panie) graficy w straszliwie męczące schematy. Jeżeli obrazek ma być 3D - to MUSI wręcz być jakiś pokój z biurkiem w dodatku Bardzo Porządnym. Szkoda, bo widzę jak ludzie rozmieniają się na drobne. A po co?

To tyle żałości scenowych. Komu się to nie podoba, ten zawsze może mnie zbluzgać. Tylko błagam: po polsku, to znaczy z zachowaniem jakichś reguł obowiązujących w naszym języku. Zwłaszcza zaś reguł ortograficznych.

**CoSTa**

# O chartsach

***Stare, niegdyś oklepane, tematy wracają z zastraszającą częstotliwością. O czym mówię? O chartsach rzecz jasna, a dokładniej o limicie punktowym, wymaganym, żeby się na nich znaleźć.***

Od dawien dawna miejsce na chartsach było zarezerwowane dla scenowców najlepszych w swoim fachu. Znalezienie się na nich równało się z osiągnięciem pewnego zaszczytnego statusu na scenie, z wyrobieniem sobie marki.

### *Dzisiaj?*

Patrząc na naczelnych szeregu magów, powątpiewam, czy oni w ogóle orientują się czym, z założenia, powinny być chartsy. Chartsy - czyli lista najlepszych i tym samym zazwyczaj (!) najpopularniejszych scenowców. Lista, na podstawie której wśród tłumu można wyróżnić tzw elitę, śmietankę, najlepszych wśród najlepszych, czy jak tam chcecie. I w końcu - listę ograniczoną odgórnie (rozumie się samo przez się) i ODDOLNIE! Oddolnie, czyli ustalenie rozsądnego limitu miejsc, które umieszcza się na chartsach. Z reguły jest to "best 10", ewentualnie, w co lepiej supportowanych magach - "best 15".

### *A jak jest u nas?*

Osobnik z 3 (sic!) punktami, już może rozpowiadać na podwórku, że jest na chartsach, iż znalazł się wśród najlepszych! Elity? Panowie, toż to jest paranoja! Umieszczając taki ogrom osób na chartsach (czyżby wszystkie, na które głosowano?), tym samym zaprzeczamy idei ich prowadzenia. W takim przypadku żadnego problemu nie będzie stanowiło dostanie się na nie. W tym momencie warto zrobić rozgraniczenie pomiędzy magazyny ustalające limit punktów i umieszczające na "chartsach" wszystkich chętnych, czyli występujących w votkach. "3 punkty i już jestem na charstach? - Hurra, idę zerwać parę kontaktów, no bo ja już jestem słaaawny! Niech sobie nie myślą!" Tak mniej więcej może (ale oczywiście nie musi) wyglądać reakcja świeżo upieczonego scenowca, który zobaczył swoją xywkę na chartsach...

Nasza scena, w każdym razie ogół ludzi aktywnie biorących udział w jej kreowaniu, wbrew pozorom nie jest zbyt wielka. Wystarczy spojrzeć na chartsy i od razu powyższe stwierdzenie samo się nasuwa. Co innego, gdyby votek per issue było 100-200, a głosujący wykazywaliby jakiekolwiek oznaki myślenia podczas ich wypełniania. Wtedy pozycji na chartsach może być nawet 15-20, ale ostatnia pozycja nie będzie straszyć wartością 3 lub 10...

Nie piszę tego artykułu w imieniu ludzi "od lat" zajmujących czołowe miejsca na wszelakich rankingach i bojących się o swoje ciepłe "posadki" i utracenie autorytetu. Po prostu tak minimalne liczby, jakie wystarczą do dostania się na chartsy, zwyczajnie prowokują. Jeszcze moment i zostaniemy "zalani" przez wszelkiej maści Józków i Kazków, którzy wykorzystali nieudolność prowadzących rankingi...

Biorąc pod uwagę sytuację na scenie i sytuację polskich chartsmagów i jeszcze gorszą sytuację ich chartsów (z nielicznymi wyjątkami), proponowałbym powrót do wypróbowanych metod prowadzenia chartsów. Metod, które były używane od lat, przez które spisywały się całkiem nieźle, kreując wizerunek naszej sceny. Znamy je chyba wszyscy...

**CORTEZ(o)**

# Nałogowiec - raz jeszcze

***Tjaaa... te[k]st mego autorstwa, zamieszczony w nr 5/2000 wywołał wielką burzę. I choć oczekiwałem takiej reakcji, to jej skala przeszła wszelkie granice. Listy w tej sprawie łatwiej zważyć niż policzyć. Jak się okazało, trafiłem w bardzo czuły punkt wielu ludzi.***

***Smuggler***

Wasze reakcje można podzielić na kilka kategorii. Najwięcej można zaliczyć do gatunku "Jezus Maria!!! To ja jestem nałogowcem?!!!". Niestety, wielu z Was sobie tego nie uzmysławiało. I mój test miał właśnie zburzyć to bardzo wygodne dla wielu przeświadczenie "eee.. to mnie nie dotyczy". Dostałem listy od licznych graczy, którzy nabijali od 100 do 170 [?! nawet nie wiedziałem, że tyle można uzbierać!]. Tonacja owych listów jest dość różna - od agresywnych, w stylu "to jakiś @#@ test", zdenerwowanych "po co to zamieściliście, po co ja to czytałem[am]" - tak, tak, nałogowcami jest także sporo dziewczyn!; nacechowanych rezygnacją "no jestem, niestety, jestem", zrozpaczonych "trzy dni nie mogłem[am] spać, gdy to zrozumiałem[am]", aż po listy dziękczynne "na szczęście pokazaliście mi w co brnę".

Nim przejdziemy do dalszej części rozważań, muszę na początek przyznać się do pewnego oszustwa. Nie, nie chodzi tu o mój wynik - 44 pkt... do tego wrócimy - ale do pewnej manipulacji. Otóż specjalnie tak skonstruowałem test, by niemal każdy z Was wypadł albo na granicy normalności, albo już poza nią. Tak jest, oszukałem Was! Czemu? Otóż po to, by Wami wstrząsnąć, by sprawić by powszechne przekonanie "nałogowiec - to tyczy się wielu, ale nie mnie!" poszło do lamusa. Z 15-20 lat temu AIDS też uważano za chorobę, która NA PEWNO NAM/MI się nie przydarzy, bo nie jesteśmy gejami, narkomanami itd. A wcale tak nie jest. Tak samo jest z nałogiem komputerowym. Nałogowiec to zawsze nasz kumpel albo jego kumpel albo ten okularnik z sąsiedniej klasy, ale nigdy JA. JA to tylko czasem siedzę za długo przy kompie... i kontroluję to. Akurat, panowie i panie, bullshit, brednia i kupa. Ale gdybym Wam to tłumaczył, tylko machalibyście pobłażliwie ręką. Dopiero obiektywny test, w którym sami siebie zdiagnozujecie, mógł zwalczyć tę wygodną wymówkę...

Na czym polegało moje oszustwo? Jak wspomniałem - na pewnym zaniżeniu progu rozpoczęcia się nałogu. Tak naprawdę to - aby mówić o początkach uzależnienia - trzeba nabić 80-85 pkt. Ja obniżyłem ten próg do 60 pkt. Właśnie po to, by wywołać paniczną refleksję "Boże - to ja, to o mnie pisze, to ja jestem nałogowcem?!". Zapewne paru osobom teraz ulżyło - ale czy do końca? Jeśli macie te 60-70 pkt, to naprawdę nie ma powodów do westchnień ulgi. Tak naprawdę granica nałogu jest płynna, nie ma tak, że "79 - jesteś jeszcze normalny", a 80 - "już po Tobie!". Wszystko jest subiektywne. Dla jednego próg uzależnienia może się rozpocząć przy 50 pkt, u innego przy 80. Reguły nie ma! Zresztą sam nałóg wciąga jak bagno. Dziś możesz mieć 45 pkt - ale za pół roku nie wiadomo skąd zrobi się już 145. Wiem to po sobie. Był czas, że byłem takim nałogowcem. Ale byłem na tyle dojrzały, by zrozumieć konsekwencje i wziąć się w garść. W każdym razie myślę, iż gdzieś w 1993-95 r. miałbym w tymże teście nie mniej niż 100-120 pkt. Lecz - co napisałem już kiedyś - świadomość swego uzależnienia jest pierwszym krokiem w walce z nałogiem. Stopniowo narzucając sobie ograniczenia zszedłem do bezpiecznej granicy i uczciwie uzyskałem swe 44 pkt. Być może zresztą dałoby radę naciągnąć ten wynik i do 50 pkt. Czemu nie. Ja, tak czy siak, wiem, że muszę się kontrolować i nie pozwalam sobie na beztroskie siedzenie przy kompie bez żadnych ograniczeń.

Ale mniejsza o mnie. Trzeba martwić się o Was. W wielu listach padają pytania "jestem nałogowcem - niestety. Chcę z tym zerwać. Co mam robić". Naprawdę trudno mi jest tu odpowiedzieć. Nie ma jednej metody, nie ma gwarantowanego sposobu na zerwanie z nałogiem. No i ja nie nazywam się Marek Kotański :). Każdy z Was powinien szukać swej własnej drogi [włącznie z wizytą u psychologa, gdy sami nie dacie sobie rady]. Ale mogę dać Wam parę rad, które wypróbowałem na sobie. Niektóre są dość bolesne - ale kto powiedział, że wyleczenie się z uzależnienia jest proste?

Przede wszystkim należy narzucić sobie dyscyplinę. Znacie to "jeszcze tylko jedno tura/etap/okrążenie/level i potem już naprawdę idę spać..." i tak przez kolejnych 5 godzin, do 1-2-3 w nocy. Prawda? Otóż proponuję następujące działania.

1. Wyznaczyć sobie choć jeden dzień w tygodniu, w którym - nawet umierając z nudów - nie włączysz kompa, niezależnie od tego co się będzie działo. I żadnych wymówek, że MUSISZ, bo... Nie, nie musisz. Chcesz. Więc zacznij przestać chcieć!

2. Policz ile godzin tygodniowo spędzasz przy kompie, po czym wyznacz sobie limit. Np. jeśli jest to 40 godzin, to daj sobie na początek 35 h. I nieważne jak je wykorzystasz - ale po 35 h tygodniowo grania, powinieneś odpuścić sobie komp do końca danego tygodnia. Powtarzam - nie jest ważne czy podzielisz je na 7 równych odcinków, czy też jednego dnia przesiedzisz 20 h non-stop. Ważne jest to, żeby konsekwentnie trzymać się wyznaczonego limitu. A gdy już się do niego przyzwyczaisz - obetnij go o kolejne 3-5 godzin. I tak aż do MAKSYMALNIE 20-25 h TYGODNIOWO.

3. Wyznacz sobie odgórnie pewną godzinę, po której wyłączasz komp. Możesz POTEM siedzieć i 10 h, patrząc w wyłączony monitor - ale niech on będzie wyłączony! Np. 23.30 - i koniec grania. Albo nastaw sobie budzik na określoną godzinę. Gdy zacznie dzwonić - wyłącz komputer w ciągu 20-30 najbliższych sekund. Nieważne, że jesteś w środku tury, że właśnie udało Ci się przejść etap, na którym od tygodnia łamałeś sobie zęby, że nie masz zrobionego save'a. Nieważne!!! Wyłącz komputer - pokaż mu, kto ma nad kim władzę!!! [Naturalnie nikt nie zabrania ci WCZEŚNIEJ zgrać sobie save'ów - chodzi właśnie o to, byś od czasu do czasu odrywał wzrok od kompa, patrzył na zegar i wracał do rzeczywistości. Tu podam przykład - wiele lat temu, grając - to był pogodne sierpniowe popołudnie - w Centuriona na Amidze, w pewnym momencie zerknąłem za okno. A tam nadal jasno. Aha - pomyślałem sobie - to jeszcze wcale nie jest tak późno, mogę grać dalej. A to była już czwarta rano. Grałem non-stop [nawet bez przerwy na kibelek] 13 godzin... I do dziś nie wiem jak to mogło tak szybko upłynąć. W ogóle dobrze jest mieć zegar koło kompa, tak żeby cały czas mieć go na oku...]

4. Naucz się organizować sobie czas. Nie wiem JAK - umawiaj się z kumplami na kosza, na rower, rolki itd. Kombinuj. Po prostu naucz się robić coś - cokolwiek - w czasie, który dotąd przeznaczałeś na granie. Byle co - byle tylko nie siedzieć w domu, wyjąc z nudów i przelatując pilotem po 30 kanałach w ciągu 35 sekund i nie marzyć o kompie, o graniu na nim itd.

5. NIGDY nie włączaj kompa, zanim nie ustalisz sam z sobą kilku rzeczy: ile będziesz grał [do której, ew. ile godzin], w co będziesz grał etc. Machinalne włączenie kompa, a dopiero potem refleksja "hm, to co by tu zrobić...", jest bowiem klasycznym objawem fizycznego i psychicznego uzależnienia. Powinieneś z tym walczyć. Najlepiej żebyś to sobie zapisał na kartce - żeby potem nie udawać, że nie pamiętasz co sobie obiecałeś [np. gram max. do 22.00 i tylko w...]. I tu uwaga. Nie grajcie w kilka gier po kolei w ciągu jednej sesji. Ustalcie sobie zasadę: jeden dzień - jedna gra. Raz, że jeśli Wam się w danym dniu znudzi - to wyłączcie komputer, a nie wczytujcie kolejnej gry. Dwa - że tak przy okazji może się okazać, że potrzebujesz dużo mniej gier niż myślisz...

6. A jeśli pęknie cie i złamiecie to czy inne postanowienie - sami sobie wymyślcie karę, np. "w takim razie jutro w ogóle nie będę grał!". I nie oszukujcie samych siebie - jeśli ktoś jutro jedzie do cioci na imieniny, to niech nie mówi sobie "dziś program do oporu, ale za to jutro wcale nie zagram!". Bo oszukujecie samych siebie i znów dajecie dowód uzależnienia. Pamiętaj, że nie robisz tego na pokaz ani dla nikogo. Robisz to tylko i wyłącznie dla siebie i swego dobra. A jeśli ktoś sam siebie oszukuje - to już chyba dowodzi jak bardzo jest chory... A w końcu chcesz zerwać z tym nałogiem, czy nie?

7. Skoro już siedzisz przy kompie - to, do cholery, NIE TYLKO graj! To najpasywniejsza i najbardziej uzależniająca metoda spędzania czasu. Spróbuj czegoś innego - poucz się na nim anglika, spróbuj skomponować jakiś utwór np. za pomocą Magic Musix Makera, porysuj coś choćby pod DPaintem albo spróbuj np. przećwiczyć jakiś kurs programowania w praktyce, naucz się czegoś nowego o jego obsłudze: zdefragmentuj dysk, zmień tapetę itd. Mówiąc krótko: nie bądź biernym odbiorcą, a spróbuj twórczej pracy z kompem. Kilkugodzinne bierne wpatrywanie się w ekran ma po prostu hipnotyczne efekty. [Każdy hipnotyzer zaleca swoim "ofiarom", aby skoncentrowały się na jakimś punkcie, np. wirującym na łańcuszku zegarku i myśleli tylko o nim - albo żeby w ogóle nie myśleli... Czym różni się to od całkowitego skupienia na grze?]. Aktywna praca z kompem jest dużo mniej uzależniająca, a ponadto czasem przynosi jakieś wymierne korzyści [może okaże się np., że masz talent do rysowania?]. Granie tylko konsumuje Twój czas wolny i wyrabia mięśnie palców... Nic z tego w życiu mieć nie będziesz.

8. Czasem warto - by pokazać samemu sobie, że jesteś silny - np. skasować z dysku ulubioną gierkę. Wiem, to bolesne... ale będzie to dowód Waszej determinacji. Można sobie na pocieszenie np. obiecać "zainstaluję ją ponownie, gdy zejdę do 20 h godzin grania tygodniowo" [żeby tylko po tym znowu nie wejść na 40 h i więcej :)].

9. Unikajcie w rozmowach z kumplami koncentrowania się na gadaniu o grach i o tym jak graliście. Znajdźcie sobie jakieś inne tematy. Ew. porozmawiajcie o swoich metodach walki z uzależnieniem [wiem, że to śmieszne - robi się tu prawie kółko Anonimowych Kompuholików - no ale nieważne, że śmieszne... razem zawsze raźniej i trudniej się wyłamać].

10. Nie pękaj człowieku, gdy się załamiesz. Nikt nie jest z żelaza. Ważne, by po chwili słabości znów konsekwentnie wziąć się w garść i ponownie narzucić sobie ustalone przez siebie zasady. Nieważne, że kulejesz i padasz - ważne, że w ogóle dotrzesz do mety.

* * * * * * * * * * * *

Ciekaw jestem jak Wam pójdzie walka z uzależnieniem i jakie będą Wasze refleksje na temat Waszego życia "przed" i "po". Ale nie piszcie mi dziś czy jutro "hurra, zerwałem z tym, jestem wolny, czuję się świetnie". Poczekajcie z takimi listami MINIMUM do końca tego roku. Wtedy można będzie - z pewną dozą optymizmu - powiedzieć "jestem już innym człowiekiem; nie jestem już nałogowcem".

I zapamiętajcie jedno. Lekarze twierdzą, że alkoholikiem jest się na całe życie. Nieważne, że nie pijesz 30 lat - jesteś po prostu nie pijącym od 30 lat alkoholikiem. I tak samo jest z uzależnieniem od kompa. Nawet jeśli wyrwałeś się z nałogu, to nie spoczywaj na laurach. Pamiętaj, że nadal jesteś uzależniony - tylko, że potrafisz to kontrolować. Nie zmarnuj czasu, który poświęciłeś na walkę; kontroluj się za każdym razem, gdy siądziesz do kompa.

Naturalnie nie demonizujmy, nie przeginajmy - komputer to tylko maszyna, przedmiot, a nie najgorsze wcielenie Lucyfera czy silikonowa heroina, która za chwilę wypali Wam mózgi. Ale tylko od Was zależy, czy będziecie korzystać z komputera, czy też on z Was; czy będziecie użytkownikami kompa, czy też zamienicie się w jedną z jego peryferii... □

# Zak's Wordgames

*Ucz się bawiąc - hasło to próbuje realizować kolejny program dla dzieci do nauki języka angielskiego. W przeciwieństwie do niedawno omawianego przez nas Raymana, Zak wydaje się być lepszym nauczycielem lenglydża. Większy nacisk położono w tym programie na naukę niż na zabawę polegającą na ćwiczeniu refleksu. Jest to Program dla dzieci (od 6 lat do 12 lat), które rozpoczynają naukę angielskiego.*

**Miłosz Serwin**

Dawno temu na Ziemi rozbił się statek kosmiczny z odległej planety. Przewoził coś bardzo cennego, a mianowicie Koło Wiedzy. W Kole była zawarta wiedza na każdy temat. Zaginęły jednak wszystkie jego części, a także mądrość w nich zawarta. Planeta jest w niebezpieczeństwie. Jej mieszkańcy muszą odzyskać Koło, w przeciwnym razie ich świat zostanie zniszczony. Przybywa jednak Zak, aby odnaleźć wszystkie części koła i zabrać je z powrotem do domu. Sam nie będzie w stanie wykonać zadania. Należy pomóc Zakowi ocalić jego planetę. Jak to zrobić? Ano nie jest to takie proste.

Trzeba mianowicie rozwiązać 24 zagadki i to wcale niełatwe. Za każdym razem, gdy rozwiążesz zagadkę, Zak dostanie część Koła, która zostanie podświetlona. Aby rozwiązać każdą zagadkę, będziesz potrzebował słownika. Możesz kliknąć na jakikolwiek przedmiot w grze, a w oknie tekstowym pojawi się angielskie słowo. Wystarczy na nie kliknąć, aby zobaczyć w słowniku jego znaczenie.

Istotnym elementem programu jest właśnie słownik, zawierający 2000 haseł z definicjami, wymową i przykładami użycia oraz polskim tłumaczeniem. Słownik może być wykorzystany do odszukania znaczenia każdego słowa występującego w grze.

Żeby pomóc Zakowi, musisz odwiedzić 3 poziomy wirtualnej rzeczywistości, a na każdym z nich znajdziesz 8 gier-zagadek językowych, których rozwiązanie przyczyni się do ocalenia planety Zaka.

Poziom pierwszy - Dinozaury - obejmuje okres prehistoryczny. W tej części należy pomóc pewnej rodzinie w umeblowaniu jej mieszkania. Następnie trzeba będzie wybrać się do dżungli i podejrzeć życie jej mieszkańców, a na koniec należy nakarmić głodnego dinozaura.

Poziom drugi - Czarodzieje - dzieje się w średniowieczu. Zadanie polega na zbudowaniu potwora z poszczególnych części ciała. Z pomocą tajemniczego głosu, trzeba napisać opowiadanie o chłopcu i dziewczynce. Na koniec należy natomiast spakować duchy (albo może ich rzeczy), które wybierają się na wycieczkę.

Poziom trzeci - Rok 3000 - to era lotów kosmicznych. W tej części pomóżcie gościom z obcej galaktyki zamówić dania z restauracji. Kolejne zadanie polega na wybraniu robota do odpowiedniej pracy i na koniec należy dołożyć starań, aby pokój dla gości był godny zamieszkania.

Aby znaleźć się na kolejnym poziomie, musimy przejść poprzedni.

Każda gra doskonali słownictwo i struktury gramatyczne w odniesieniu do poszczególnych zagadnień tematycznych. Mogą to być kwestie leksykalne (np. meble, potrawy, pogody) lub gramatyczne (np. przyimki miejsca, ruchu).

Słowa występujące z pierwszej rzeczywistości są tematycznie związane z otaczającym nas światem (rzeka, pole, droga, nieba, łódź itd.). Dom opisuje poziom drugi, a trzeci zawiera słownictwo związane z miastem (samochód, muzeum, biblioteka, policja itd.). Aby zaliczyć dane zadanie, należy zapoznać się ze słownictwem i umiejętnie je podporządkowywać w określonych grach. Jeżeli nie wykonasz zadania poprawnie, nie przejdziesz na wyższy poziom. Ćwiczenia są urozmaicone, np. za pomocą kuszy zestrzeliwujesz odpowiednie słowo. Innym razem wybierasz żądane przez dinozaura menu, pomyłka sprawia, że zwierzak po prostu zwraca pomyłkowo zaserwowane mu danie...

Tak więc pomocnik Zaka kompletuje "Koło wiedzy" w zabawnych, interaktywnych grach. Dodatkowo warto walczyć o premię za sprawność i szybkość. Poza tym program uczy cierpliwości, jakże potrzebnej w zdobywaniu wiedzy, a szczególnie nauki języka obcego i "kucia" nowych słówek.

Interfejs jest prosty w obsłudze i nie sprawi problemu posługiwanie się nim nawet uczniom pierwszych klas szkoły podstawowej. Do nauki angielskiego zachęca także opracowanie graficzne programu: grafika 3D i animacje. Szkoda tylko, że nie ma opcji pełnego ekranu.

Zak's Wordgames może być wykorzystany także na lekcji przez nauczycieli w celu prezentowania nowego, a także ćwiczenia i utrwalenia dotychczas poznanego słownictwa. Może także służyć do prezentacji form gramatycznych, jak również doskonalenia umiejętności czytania, pisania, słuchania i mówienia w języku angielskim. Przewodnik nauczyciela, dołączony do aplikacji, pomoże skorzystać z programu w pracy z całą klasą.

W tym zadaniu należy się wykazać znajomością nazw miesięcy.

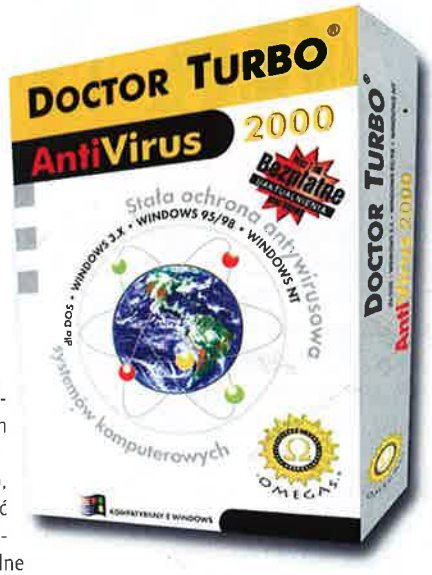
Program nie jest łatwy szczególnie dla tych, którzy stawiają pierwsze kroki w nauce języka angielskiego. Pomocne będzie jednak graficzne, bardzo czytelne, przedstawienie, pozwalające kojarzyć odpowiedni obrazek z właściwym słowem.

Interaktywne światy - dinozaurów, czarodziei i kosmitów stoją przed Wami otworem. Dajcie z siebie wszystko, aby pomóc Zakowi, a przez to i sobie, ucząc się angielskiego. □

INFO · INFO · INFO

**Producent:** Longman LANGMaster
**Dystrybutor:** Longman LANGMaster
**Internet:** http://www.langmaster.pl
**Wymagania:** P 75, 16 MB RAM, CD-ROM x4, Win 3.1/95/98/NT
**Cena:** brak danych

# Doctor Turbo AntiVirus 2000




*Generalnie wirus komputerowy to nic innego, jak program obdarzony kilkoma nieprzyjemnymi cechami. Najgorsze z nich to te, które pchają go do nieograniczonej wręcz prokreacji w twoim komputerze, aby następnie, w wyniku zaistnienia odpowiednich czynników, zamienić go w najgorszym przypadku w kupę nic nie wartego złomu.*

**Robert Hubacz**

Podobnie, jak w przypadku wirusów biologicznych, istnieje wiele odmian wirusów komputerowych. Są wirusy nieszkodliwe, dające się zwalczyć domowymi metodami (herbatka z cytryną i miodem), ale istnieją też takie, które wywołują infekcje wymagające interwencji lekarza.

Takiego rodzinnego lekarza, a właściwie doktora, przygotowała dla użytkowników PC-tów firma Omegas software. Osoby, które mają zainfekowane komputery, a przede wszystkim Ci, którzy preferują profilaktykę mogą zaopatrzyć się w program antywirusowy Doctor Turbo-AntiVirus 2000.

Jak powszechnie wiadomo, istnieje wiele miejsc w systemie, które mogą zostać zainfekowane przez wirusy. Jedną z dróg zainfekowania jest wkopiowanie się do istniejących plików programowych. Wirus uaktywnia się podczas uruchomienia zainfekowanego programu i instaluje się w systemie. Program dotknięty wirusem w następnej kolejności zostaje tak ustawiony, że działa bez zarzutu (prawie zawsze).

Niewątpliwie zaletą programu jest jego polski interfejs.

Niektóre wirusy potrafią po uruchomieniu programu nosiciela pozostać w pamięci. Jest to równoznaczne z ich powielaniem się nawet po zamknięciu programu. Pozostanie w pamięci otwiera tym krwiożerczym programom drogę do kolejnych otwieranych programów (prawdziwa rzeźnia).

Inne miejsca, ukochane przez wirusy, to boot sektory dyskietek i twardych dysków. Nawet Master boot sektory nie są bezpieczne. Podobnie wszystkie dokumenty, zapisane w makrach, mogą przenosić wirusy z jednego kompka na inny. Przed wirusami nie są w stanie uchronić nas załączniki wysyłane e-mailami. Wirusy, jak to z pasożytami bywa, mogą dołączyć się do pliku i dokonać modyfikacji początku tego programu (wirusy plików), w taki sposób, że kod wirusa będzie wykonany jak program oryginalny.

INFO - INFO - INFO

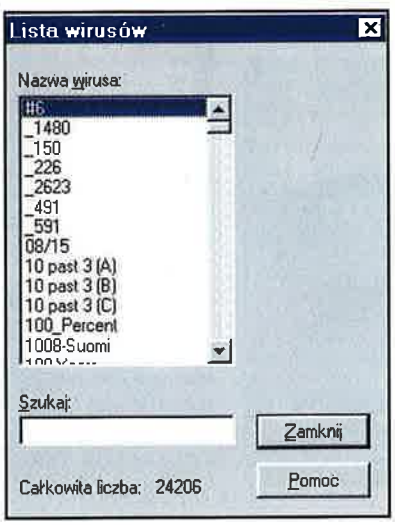
**Producent:**
Omegas Software
**Dystrybutor:**
Sieć lokalnych dystrybutorów
**Internet:**
http://www.omegas.com.pl
**Wymagania:**
CPU 386 4MB RAM
4 MB na twardym dysku.
**Cena:**
99 zł wraz z aktualizacją

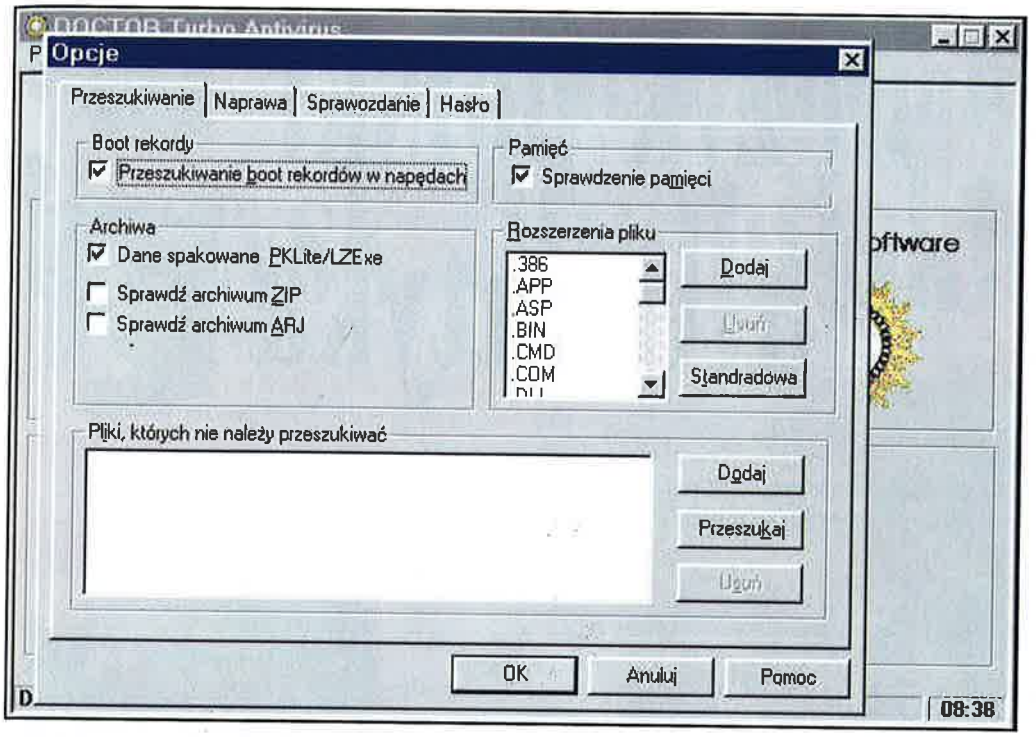
Możecie zadać pytanie, po co o tym wszystkim piszę? Robię to po to, aby uzmysłowić wam, jak skomplikowane i wymyślne mogą być programy wirusowe, jak znakomicie wykorzystują dostępne w PC-cie możliwości powielania i jak wiele szkód są one w stanie uczynić. Wiele firm tworzących programy antywirusowe posługuje się sloganami gloryfikującymi ich własny system. Najczęściej słyszy się, że to taki, a nie inny program ma największą bazę danych ze znanymi wirusami, że to dzięki niemu zapewnimy sobie najbardziej wszechstronną ochronę przed wirusami itd.

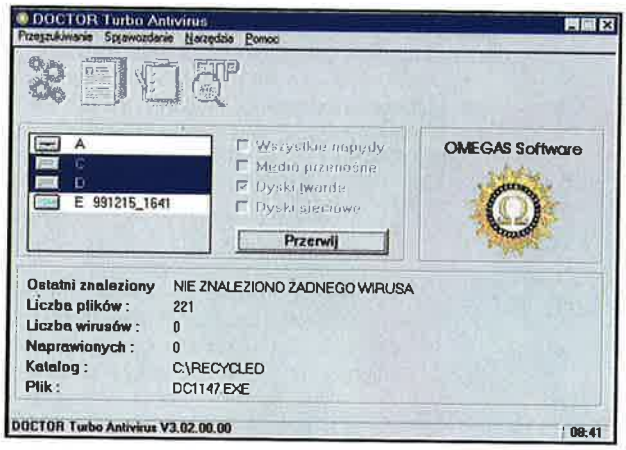
W związku z tym nie pozostaje mi nic innego, jak tylko sprawdzić, na ile wszechstronnością i skutecznością w walce z największymi wrogami danych sprawdzi się Doctor Turbo.

System (dla Windows) ten składa się z dwóch standardowych dla programów tego typu modułów. Jeden z nich to klasyczny skaner przeszukujący dane użytkownika na żądanie, drugi moduł to pracujący w tle, nie zauważalny dla użytkownika, monitor antywirusowy GUARD, „mający oko" na to, co dzieje się z naszymi plikami, gdy ich nie widzimy.

Doctor Turbo pozwala na ochronę antywirusową w środowisku; DOS,Windows3.x, Windows 95/98, Windows NT. Według producentów program ten był sprawdzony przez ICSA (Internacional Computer Security Association) i został zaliczony do najnowocześniejszych i najwszechstronniejszych systemów antywirusowych. Zastanawia mnie tylko mały szczegół zamieszczony na opakowaniu programu kuszącego niską ceną i zapewnieniami o jego niezbędności dla użytkownika, mianowicie wzmianka z PC Proffesionell Test wydanie 8/ 98, która określa go jako jedyny program usuwający wirusy boot sektora. Autorzy chyba zapomnieli o tym, że mamy rok 2000, a nie 1998 i teraz tego typu możliwości są standardem, więc nie ma się chyba czym chwalić. Oczywiście jak to zwykle z takimi programami bywa, Doctor zapewnia ochronę przed infekcjami z mediów przenośnych (dyskietek, CD), a także z Internetu i poczty elektronicznej. Umożliwia stworzenie dyskietek ratunkowych na wypadek infekcji boot sektora na dysku. Wszystko ładnie tylko dlaczego w podstawowej wersji jest jedynie około 25 tys. wirusów zamieszczonych na liście. Powszechnie jest wiadomo, że codziennie na świecie powstaje setki nowych, nie jest to liczba imponująca, a oczywiste jest, że rozpoznanie wirusa to pierwszy krok do jego unieszkodliwienia. Istnieje możliwość comiesięcznego uzupełnienia tej listy, jednak w porównaniu z chociażby Norton Antyvirus i jego bazą danych liczącą 50 tys. pozycja Doctor wypada dość blado. Szczęśliwie w programie wykorzystano moduł Heurestic Scanning, co pozwala na błyskawiczne zlokalizowanie wszelkich nieprawidłowości spowodowanych przez wirusy i rozpoznanie wirusów nieznanych.






Doctor pozostawia użytkownikowi swobodę wyboru sprawdzania pamięci, boot sektorów, dysków itd. Istnieje możliwość wyłączenia z przeszukiwania poszczególnych grup plików, jak i plików pojedynczych.

Procedura sprawdzania i usuwania wirusów składa się z dwóch zasadniczych części. Pierwsza z nich to przeszukiwanie, zgodne z kryteriami wyżej wymienionymi wedle uznania lub globalne przeszukiwanie wszystkich nośników, dysków i oczywiście plików (w tym spakowanych - o czym niżej).
Druga część to naprawa, dzięki której możemy dokonać szeregu czynności związanych z neutralizacją wirusa, a czasami skutków, jakie wystąpiły w związku z jego działalnością. Program oferuje nam sposoby postępowania stosowne do szkód, wirusa i preferencji użytkownika, mianowicie od zarejestrowania zdarzenia po naprawę zainfekowanych plików.

Rozpocznijmy od wglądu w szczegółowe możliwości przeszukiwania.W tym oknie można podać, które pliki mają być sprawdzane, gdzie są zlokalizowane i jakiego typu przeszukiwanie ma być dokonane. Mamy do wyboru przeszukiwanie boot rekordów w napędach, sprawdzanie pamięci oraz co najważniejsze dane spakowane.

Jeżeli program został zainfekowany wirusem przed spakowaniem, wirus również został spakowany, po rozpakowaniu wirus będzie w pełni sprawny. Doctor pozwala na wykrycie wirusa w plikach spakowanych, jednakże jego usunięcie wymaga wcześniejszego ich rozpakowania. W odniesieniu do plików spakowanych Pklite Doctor sam je rozpakowuje, pozostałe należy rozpakować osobiście. Istotnym mankamentem Doctora jest możliwość sprawdzania archiwum ZIP tylko w wersji 32 bitowej. To czyni go nieskutecznym wobec wersji 16 bitowej, a więc wobec wirusów starszych. Podobnie rzecz się ma z plikami o rozszerzeniu ARJ. Gdy Doctor dokona skanu naszych danych i niestety dojdzie do wykrycia wirusa, możemy wedle wyboru i możliwości naprawić zainfekowany plik, a gdy jest to niemożliwe usunąć go, pominąć lub zastosować kwarantannę. Oczywiście każdy wykryty wirus jak i podejrzany plik zostaną zaprotokółowane. Identycznie rzecz się ma z makrowirusami. Dzięki modułowi Heurestic Scanning Doctor odnajdzie nieznane wirusy, aby następnie zaproponować usunięcie wszystkich podejrzanych makr z plików zasiedlonych przez makrowirusa, albo dokonać eksterminacji wszystkich, jeżeli choć jedno z nich jest podejrzane. Ta metoda jest najbardziej skuteczna, ze względu na charakter jaki mają makrowirusy, aczkolwiek dość ryzykowna.
Po każdym rekonesansie i ewentualnej walce z zarazą, Doctor Turbo składa sprawozdanie, które możesz sobie wydrukować, oprawić w ramkę i powiesić nad łóżkiem, aby udokumentować „czystość" swojego komputera.

Chyba już czas na małe podsumowanie, bo język coraz bardziej cięty. Ale są ku temu powody. Powód pierwszy: Doctor powinien mieć oznaczenie 1999, a nie 2000-lista wirusów jest aktualna na rok 1999, co ma zmusić użytkowników do natychmiastowej aktualizacji (a to kosztuje). W przypadku użytkowników, mających dostęp do Internetu, przebiegnie to dość sprawnie, pozostali są skazani na aktualizację poprzez nośnik wysłany pocztą, co nie jest najszybszym i najwygodniejszym rozwiązaniem. Ponadto producenci zapewniają o bezpłatnej aktualizacji poprzez wzmiankę na opakowaniu, a wewnątrz odnajdujemy kartę rejestracyjną o zupełnie odmiennej treści (dziwne zwyczaje). Program jest skuteczny, nie można temu zaprzeczyć (użyłem kilkunastu próbek wirusów), aczkolwiek lepsze wrażenie wywarł na mnie o wiele bardziej rzetelny Norton Antivirus (niestety droższy o połowę). □

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
www.play.com.pl
PLAY
im GROUP
SPRZEDAJEMY HURTOWO :
- GRY PC
- PROGRAMY EDUKACYJNE
- PROGRAMY KSIĘGOWE
- PROGRAMY JĘZYKOWE
- PROGRAMY BIUROWE
- PROGRAMY ANTYWIRUSOWE
- PŁYTY SHAREWARE
- AKCESORIA
- LINUX
I INNE...
DYSTRYBUJEMY:
- IM GROUP
- CD PROJEKT
- LEM
- TECHLAND
- CARTALL
- ALBION
- CODA
- AIDEM MEDIA
- TOPWARE
- OPTIMUS
- WA-PRO
- YDP MULTIMEDIA
- ZIP SOFT
- LK AVALON
I INNI WYDAWCY
OFERUJEMY:
- najwyższe rabaty
- pełen wybór oprogramowania
- możliwość zwrotu towaru w ciągu 21 dni
- dogodne terminy płatności
- dowóz towaru lub wysyłka spedycją na nasz koszt (w zależności od zamówienia)
- aktualna informacja o nowościach e-mail
- możliwość komisu
- materiały reklamowe
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
DETALICZNA
TEL. (022) 832-54-30
HURTOWA
TEL. (022) 832-54-31
www.play.com.pl
Na naszej stronie znajdziesz wszystkie informacje o nowościach i oferowanych przez nas produktach.
DZIAŁ HANDLOWY:
01-652 Warszawa
ul.Potocka 14 paw.3
play@play.com.pl
www.play.com.pl
PLAY
im GROUP
tel.(022)832-54-31
tel.(022)832-54-30
tel.(022)833-39-56
fax(022)833-39-61
WSZYSTKIE NAZWY FIRM ZOSTAŁY PODANE W CELACH INFORMACYJNYCH

Klasa I, II, III

# Język polski Matematyka

*Programy edukacyjne z serii "Smok Softuś" mają pomóc uczniom w zdobywaniu wiedzy w klasach młodszych szkół podstawowych. Czy jednak w nauce języka polskiego i matematyki programy wykorzystują możliwości aplikacji multimedialnych? Odpowiedź na to pytanie już za chwilę.*

**Kazimierz Serwin**

Opiekunem dzieci jest smok Softuś, który prowadzi je poprzez po szczególne ćwiczenia na każdym poziomie nauki. Dzięki temu można sprawdzić wiadomości dzieci z każdego etapu edukacji, utrwalić wiedzę z klas poprzednich lub poznać kolejne zasady.

Poszczególne etapy obejmują klasy I, II i III. Dodatkowo, między ćwiczeniami, można poukładać puzzle, z którymi zabawa nie ma jednak wpływu na ostateczną ocenę.

Program do nauki języka polskiego dla np. klasy drugiej wymaga od dziecka dobrania wyrazów przeciwstawnych, np.: mądry - głupi czy bogaty - biedny. Odpowiedź polega na przeciągnięciu wyrazu do odpowiedniego prostokąta.

Oprócz tego, trzeba dodać sylabę, aby powstał rzeczownik, odpowiedzieć, ile wyrazów w zdaniu napisać wielką literą, np. popłynę promem do szwecji (wersja oryginalna). Po wykonaniu tych zadań, uczeń musi jeszcze do każdego wyrazu dobrać właściwe pytanie, następnie dopasować obrazek do słowa, czy też utworzyć rzeczownik od przymiotnika, np. zdrowie - zdrowy. Przejść całą drugą klasę wcale nie jest łatwo, więc musimy jeszcze odszukać i policzyć, ile rzeczowników zawiera każdy tytuł, znaleźć wyrazy, które pasują do podanej nazwy, np. ludzie - kobiety (to zadanie nie należało do najłatwiejszych). Aby dostać promocję do klasy trzeciej, należy także znaleźć nazwy zwierząt ukryte w podanych zdaniach, połączyć ze sobą części w pary tak, aby powstał jeden wyraz. Na koniec dziecko ma określić jeszcze rodzaj zdania (pytające, rozkazujące, oznajmujące oraz proste lub rozwinięte). Ogółem, aby zdać, trzeba wykonać, poprawnie rzecz jasna, 15 zadań.

Gospodarzem programu jest sympatyczny smok Softuś, który przedstawia nam polecenia do wykonania.

Z matematyką, przynajmniej w drugiej klasie, sprawa jest nieco prostsza.

Jak to bywa z tym przedmiotem, zabawa polega głównie na obliczaniu: dodawaniu, odejmowaniu, dzieleniu, mnożeniu w zakresie 100. W prezentowanych zadaniach trzeba obliczyć i wstawić właściwą liczbę, uzupełnić tabelkę odpowiednimi liczbami, policzyć, ile jest na obrazku kwadratów, prostokątów, trójkątów. W innych ćwiczeniach dziecko wpisuje do kółek liczby tak, aby suma boków w każdym trójkącie wynosiła 20.

INFO · INFO · INFO

**Producent:** INTERsoft
**Dystrybutor:** INTERsoft
**Wymagania:** Win 95/98, karta graficzna, karta dźwiękowa, CD-ROM

U dołu: **Maksymalną oceną, jaką można uzyskać, kończąc daną klasę, jest 6+.**

Do bardziej skomplikowanych ćwiczeń należy także znalezienie jak najwięcej par odcinków równoległych i prostopadłych albo odpowiedzenie na pytanie, ile trójkątów ma podana figura.

Polecenia są zarówno wyświetlane, jak i czytane przez lektora (Softusia). Od niego zależy również uznanie odpowiedzi i wystawienie oceny końcowej.

Interfejs jest prosty w użytkowaniu i jego obsługa nie nastręczy problemów uczniom pierwszych klas szkoły podstawowej. Podkreślana przez autorów programów interaktywność i multimedialność polega tylko na przeciąganiu wyrazów/liczb w odpowiednie miejsce czy najechaniu myszką na właściwą liczbę. Równie dobrze rolę nośnika, zawartych w programie zadań, mogłaby spełniać książka. Opracowanie graficzne dalekie jest od przyciągnięcia uwagi ucznia i zachęcenia go do wykonywania kolejnych zadań. Uczeń klasy drugiej może przejść ten poziom w programie w przeciągu 2 godzin. Tak więc zaliczenie I, II i III klasy może zająć mu kilka godzin, o ile nie zmęczy go monotonia zadań do rozwiązania. Aplikacji brakuje oczywistych atutów programów multimedialnych, a więc: animacji 3D, filmów wideo, kolorowej grafiki.

Można powiedzieć, jak tu się zachwycać tym programem, skoro nie zachwyca. Mimo wszystko aplikacja nie zawiera błędów merytorycznych. Dlatego korzystanie z niej nie zaszkodzi dzieciom, tym bardziej, że w tworzeniu programu uczestniczyli nauczyciele łódzkich szkół, wykorzystując wieloletnie doświadczenie w pracy z dziećmi w klasach I-III. Według autorów aplikacji, programy edukacyjne z serii "Smok Softuś" są oparte na najnowszych wytycznych dotyczących nauczania zintegrowanego (łączenie wiedzy z kilku przedmiotów: język polski, fizyka, biologia, matematyka) w klasach młodszych szkół podstawowych. □

Program urozmaica możliwość ułożenia puzzli.

Programy do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE

# Multimedialny Leksykon Igrzysk Olimpijskich PWN

*Już we wrześniu w dalekim Sydney odbędą się kolejne Igrzyska Olimpijskie. Już tylko tygodnie dzielą nas od tego z pewnością wielkiego wydarzenia. Zawodnicy szlifują formę, trenerzy rozmyślają nad taktyką, organizatorzy dopinają wszystko na ostatni guzik, a statystycy ostrzą sobie ołówki w nadziei na odnotowanie nimi nowych rekordów. Niestety, polski kibic, tak jak w wypadku innych imprez tej rangi, nie powinien nastawiać się na grad medali polskich sportowców. Nadzieje są co prawda wielkie, ale, jak znam życie, na tym się skończy. Jak zawsze...*

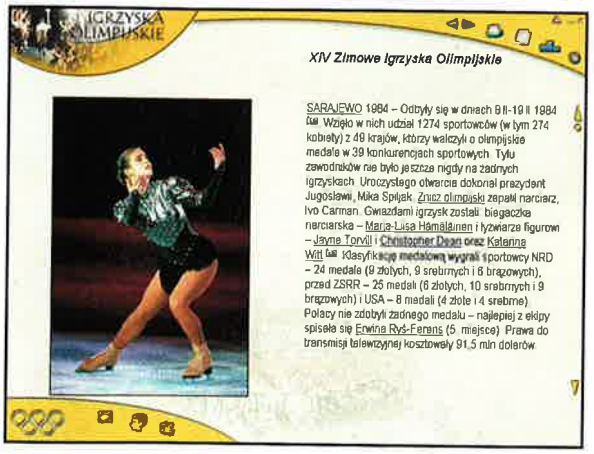
**Maciek Jakubski**

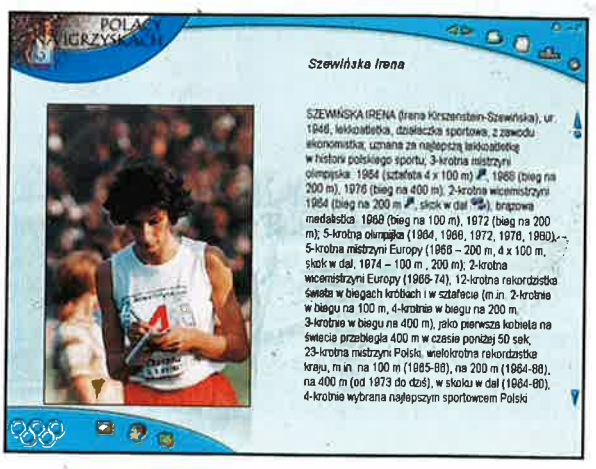
Nie ma co się oszukiwać. Nadal żyjemy wspomnieniami wspaniałej historii polskiego sportu, ale czy może być inaczej skoro nasi sportowcy zawsze do walki przystępują z nastawieniem, aby przegrać z honorem. Dopóki ich mentalności się nie zmieni, możemy zapomnieć o wielkich wyczynach polskich sportowców. Bardzo zepsułem Wam humor? Zatem teraz go poprawię. Znam dobre lekarstwo na bolączki naszych rodzimych kibiców. Nazywa się ono "powrotem do przeszłości". Tak, powspominanie dawnych sukcesów polskiego sportu ma uleczalną moc. Naprawdę. Wystarczy włączyć chociażby Multimedialny Leksykon Igrzysk Olimpijskich PWN, aby samopoczucie podniosło się automatycznie o kilka kresek.
Leksykon PWN został podzielony na pięć części: Polacy na Igrzyskach, Igrzyska Olimpijskie, Wyniki Igrzysk, Dyscypliny Olimpijskie i Wielokrotni Mistrzowie. W pierwszej części umieszczono polskich medalistów igrzysk letnich i zimowych. Znajdziesz tutaj ich życiorysy wraz z największymi osiągnięciami, zdjęcia oraz filmy.

Nie mam żadnych zastrzeżeń co do rzetelności tego działu poza drobnym wyjątkiem. Chodzi mi o filmy. Owszem są one dobrej jakości, z oryginalnym komentarzem, ale kilka z nich trochę nie pasuje. Weźmy chociażby Kazimierza Deynę. Film obrazujący jego dokonania jest z Mistrzostw Świata w 1974 roku, a nie z Olimpiady w 72. Ktoś może powiedzieć, że to maleńki drobiazg, ale takich szczegółików jest więcej. Filmik o Irenie Szewińskiej to kilkanaście sekund patrzenia na panią Irenę i słuchania jej wspomnień plus jakieś trzy sekundy biegu finałowego z Olimpiady. Na szczęście cała reszta informacji o naszych medalistach jest lepiej przygotowana. Są nawet notki o sportowcach, którzy zdobywali medale w konkurencjach drużynowych. W drugim dziale zatytułowanym Igrzyska Olimpijskie znajdziecie informacje na temat wszystkich igrzysk ery nowożytnej. Nawet tych, które dopiero się odbędą (np. Turyn 2006). Wśród informacji znajdziecie takie dane, jak liczba sportowców biorących udział w poszczególnych igrzyskach, liczbę narodowości, klasyfikacje medalowe, krótkie notki o rekordach i multimedalistach oraz jak wypadli Polacy na tej imprezie. Część trzecia Leksykonu to Wyniki Igrzysk, w której zapoznacie się z wynikami medalistów. Można się tutaj dowiedzieć naprawdę wielu ciekawostek. Ja np. dowiedziałem się, że podczas pierwszych Zimowych Igrzysk w Chamonix zwycięzca konkursu skoków narciarskich uzyskał wynik... niecałych 19 metrów! To po prostu niebywałe, jak od tego czasu rozwinęła się ta dyscyplina...

Przedostatni dział obejmuje opisy wszystkich dyscyplin, które były, są lub będą rozgrywane na arenach IO. Obok tak znanych dyscyplin, jak piłka nożna, hokej na lodzie czy boks, są również i takie o których istnieniu nie miałem do tej pory żadnego pojęcia. Takimi dyscyplinami są chociażby Jeau De Paume i Laccrose. Słyszeliście kiedyś o nich? Opisy dyscyplin dodatkowo są opatrzone zdjęciami oraz rysunkami. Wreszcie w ostatnim dziale znajdziesz sylwetki wielokrotnych (minimum cztery złote krążki) mistrzów olimpijskich. Przyznam się, że z niedowierzaniem (chociaż przecież część z tych osiągnięć sam widziałem na ekranie telewizora!) czytałem o osiągnięciach Ray'a Ewry, Carla Lewis, Bjorna Dahlie i plejady pozostałych herosów sportu. Podsumowując Leksykon od strony informacyjnej, muszę stwierdzić, że została ona przygotowana rzetelnie i chyba nikt z użytkowników nie będzie narzekał na brak jakichkolwiek informacji. Co prawda, gdyby to był Leksykon piłkarskich MŚ lub ME to pewnie żądałbym więcej informacji, ale w wypadku IO uważam, że informacje są wystarczające.

Przyjemnie obcuje się z Leksykonem nie tylko ze względu na zawarte w nim informacje. Bardzo sympatyczny i użyteczny jest interfejs. Czytelne, rozsądnie rozmieszczone ikonki pozwalają na szybkie poruszanie się po programie. Pewnie niektórzy będą marudzić na rozbicie menusów na dwie części nawigacyjne, ale moim skromnym zdaniem to dobry pomysł. U dołu mamy ikonki pozwalające na przemieszczanie się w obszarze ważniejszych częściach programu (poszczególne działy oraz zdjęcia, filmy i nagrania audio), a u góry menusy służące do przemieszczania się w obrębie danego działu. Podoba mi się również system sortowania danych. Wystarczy kliknąć prawy klawisz gryzonia i już możemy filtrować sobie informacje w dowolny sposób. Graficznie też nie ma co narzekać. Dobrej jakości zdjęcia, niezłe filmy (chociaż, jak już wspominałem, zdarzają się wśród nich drobne buraczki) i ładne menusy. Całość zachęca do siedzenia przed monitorem i zapoznawania się z historią IO. A towarzyszy temu dodatkowo całkiem przyjemna muzyka i przede wszystkim dobra ścieżka dźwiękowa. Oryginalne, żywiołowe komentarze naszych najlepszych komentatorów (gdzie tam Szpakowi czy Banasikowskiemu do nich!) sprawiają, że krew w żyłach szybciej krąży.
Kupić czy nie kupić? Myślę, że warto. I to bez znaczenia czy jesteś kibicem średnio zainteresowanym sportem, czy też maniakiem pilnie studiującym rzędy cyferek oznaczających wyniki i rekordy. Dobry program z którego można się dowiedzieć kilku naprawdę interesujących informacji. □




Po lewej:
**Czasy świetności polskiej LA minęły razem ze sławami pokroju Ireny Szewińskiej. Może najbliższe igrzyska przyniosą zmiany na lepsze?**

INFO · INFO · INFO

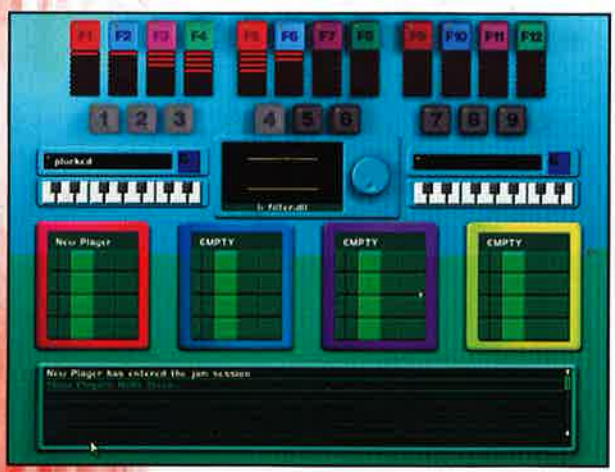
**Producent:**
Vulcan Media Sp. z o.o.
**Dystrybutor:**
Dział Programów Edukacyjnych PWN
**Internet:**
http://www.vulcan.com.pl
**Wymagania:**
486 DX2, 16 MB RAM, 2xCD, WIN 95/98/NT, karta dźwięk
**Cena:**
brak danych

# MTV Music Generator

***Literki MTV są chyba jednym z najbardziej znanych znaków na całym świecie. Ale i tak rozrywkowy gigant stara się raczej o jeszcze szersze jego propagowanie. Pierwszym ze sposobów jest uruchamianie w kolejnych krajach oddziałów telewizji MTV - transmitowana na cały świat inauguracja polskiego MTV miała miejsce 7 lipca w Sopocie. Drugi ze sposobów dotyczy nas - użytkowników komputerów - w sposób bardziej bezpośredni.***

**Marcin Serkies**

Wzrastająca moc obliczeniowa domowych komputerów, niższe ceny coraz lepszych akcesoriów 'multimedialnych' powodują, że wielu szarych użytkowników pecetów zastanawia się nad zabawą bardziej kreatywną niż pokonywanie kolejnych poziomów jakiegoś Klejka czy innej gier. Jeszcze kilka lat temu oferta dla tych bardziej twórczych była bardzo ograniczona - chyba, że dysponowali wypasionym sprzętem i równie spasionym portfelem. Jednak, jak wiemy, sytuacja diametralnie się zmieniła, któż z nas nie zna np. całej rodziny aplikacji Music Maker czy innych jej podobnych.



Te - tak zwane na wyrost - programy muzyczne skierowane są do odbiorcy, który chciałby za pomocą domowego komputera wyprodukować coś, co bez obawy daje się słuchać. Jak wiadomo, większość ludzi cierpi na znieczulicę muzyczną, dlatego odpadają dla nich wszelkie aplikacje, w których wymagane jest komponowanie - tj. znajomość choćby nut. Dlatego oferowane domorosłym twórcom programy pozwalają na tworzenie własnych kompozycji - a raczej miksów - z przygotowanych z góry "klocków". Najczęściej nawet losowe ich rozmieszczenie i nałożenie kilku efektów daje rezultaty mieszczące się od biedy w normie. Ostatnio w moje ręce trafił program sygnowany logiem MTV, zwało się to cudo MTV Music Generator i zwaliło mnie z nóg niczym M. Tyson kolejnego ze swoich przeciwników.

Spodziewałem się po tym produkcie naprawdę wiele. Nawet jeśli miałby być kolejnym narzędziem do składania gotowych sekwencji, to logo MTV kazało mi oczekiwać próbek najwyższych lotów. Jeszcze w czasie instalacji byłem nastawiony optymistycznie. Wprawdzie twórcy programu - Codemasters - to bardziej autorzy gier, ale jak by nie patrzeć mający spore doświadczenie...

Program uruchamia się w najniższej z możliwych do wyświetlenia rozdzielczości, a cały interfejs wygląda dość dziwnie - archaicznie, to jest dobre słowo. Szczęśliwie moja cierpliwość pozwoliła mi się dokopać do menu opcji, o tej drodze opowiem Wam za chwilę. Na razie udało mi się dostosować rozdzielczość do moich wymagań, 1280x1024 to jest to. MG po zwiększeniu rozdzielczości stał się dużo bardziej przejrzysty, ale...

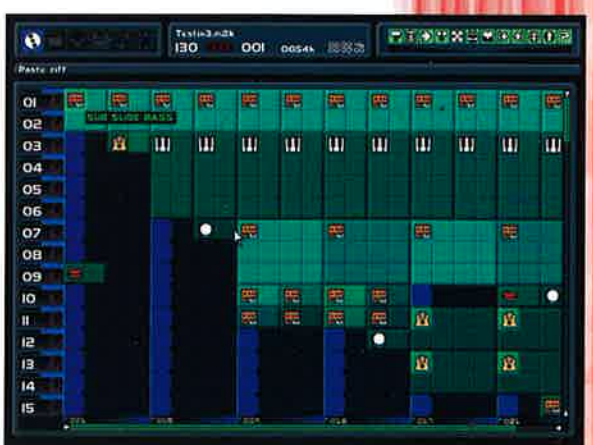
Aby zaznajomić się z programem, wczytałem jakiś przykładowy utwór, których kilka znajduje się na płycie. Zobaczywszy jego bardzo mały rozmiar, dokonałem szybkiej inspekcji, która wykazała, że komponowanie kawałków w MTV MG nie polega na składaniu ich z próbek dźwiękowych. Zamiast tego, autorzy postanowili zaimplementować w swoim programie syntezator. Nie zorientowanym wyjaśniam, że wszystkie brzmienia, które usłyszycie dzięki temu programowi, są generowane w czasie rzeczywistym [nie licząc kilku gotowych efektów]. Z jednej strony pozwala to na dość dużą kontrolę nad końcowym brzmieniem utworu, ale z drugiej konieczne jest obeznanie z teorią tworzenia dźwięku - bez tego pozostaje tylko korzystanie z gotowych brzmień.

Utwory komponuje się w sposób znany z podobnych aplikacji. Na wyświetlone na ekranie ścieżki przeciągamy ze specjalnego okna klocki zawierające jakieś sekwencje dźwięków i tak element po elemencie tworzymy swój "kawałek". Każdy z klocków można poddać edycji za pomocą specjalnego panelu. Dzięki niemu możliwa jest zmiana wysokości dźwięków, wprowadzenie kilku efektów (jak np. slide) lub skomponowanie patternu samemu.

Skończony utwór muzyczny możemy okrasić liczoną również w czasie rzeczywistym animacją. Proces jej tworzenia jest bardzo podobny do tworzenia samego utworu, dlatego można spokojnie pominąć jego opis. W każdym razie zgrany do pliku wynik naszych starań ma mieszczące się w normie brzmienie, a niektóre efekty wideo pozostają na długo w pamięci. Jedną z ciekawszy opcji jest też jam-session via Internet!

Wszystko to kwalifikowałoby ten program do pierwszej ligii amatorskich aplikacji muzycznych. Niestety, każda, nawet najprostsza operacja, jaką chcemy wykonać, jest skutecznie powstrzymywana przez nieziemsko wręcz nieprzyjazny i toporny interfejs. Szkoda marnować słowa na jego opis, konkluzja jest taka, że obsługa programu potrafi skutecznie zniechęcić każdego, nie mówiąc już o amatorach. Nawet Steve Wonder by się wściekł, a to ponoć niespotykanie spokojny człowiek. Tak więc żółtodziób z powodu wyżej wymienionego nie znajdzie przyjemności w zabawie programem i szybko z niego zrezygnuje. Natomiast ktoś bardziej zaawansowany stwierdzi, że cała ta zabawa nie warta jest efektów, które można uzyskać.

MTV kojarzy mi się z rozrywką - nawet jeśli masową - niestety w wypadku tego programu skojarzenie to jest błędne. Spodziewałem się czegoś lekkiego, przyjemnego i dającego jakąś radochę. Zamiast tego otrzymałem siermiężny program, który nie nadaje się do niczego poza kasacją. Panowie programiści: nie liczą się tylko możliwości - trzeba je podać w lekkim sosie, a nie zalać ołowiem. □




INFO · INFO · INFO

**Producent:** MTV/Codemasters
**Dystrybutor:** Codemasters
**Internet:** http://www.codemasters.com
**Wymagania:** P233, 16MB Ram, Windows 95/98
**Cena:** 29,90 £

# Kiyeko i utracona noc

*Wakacje sprzyjają przygodom, których poszukujemy (lub poszukiwaliśmy) w książkach Szklarskiego lub Fiedlera czy w filmie. Tymczasem dzieci, za sprawą Kiyeko i utraconej nocy, mają okazję przenieść się do serca amazońskiej dżungli za sprawą animowanej książki na płycie CD-ROM, w językach: angielskim, francuskim, niemieckim, hiszpańskim i oczywiście polskim. Witaj w Amazonii...*

**Miłosz Serwin**

Dawno, dawno temu kraj, w którym dzieje się akcja, był prawdziwym rajem, dopóki nie nadszedł przepowiedziany przez przodków dzień, kiedy kraina miała po prostu zginąć na zawsze, ponieważ noc nagle zaginęła. Wszyscy byli przerażeni, za wyjątkiem węży. Wydawało się, że są one z tego zadowolone, a co dziwniejsze, zaczęły mówić ludzkim głosem.... Na szczęście jest nasz dzielny, młody bohater, który, jak łatwo się domyślić, dowie się, kto odpowiada za kłopoty jego ludu i oczywiście walnie przyczyni się do tego, że wszystko zakończy się dobrze, a on otrzyma nagrodę od wodzów plemienia.

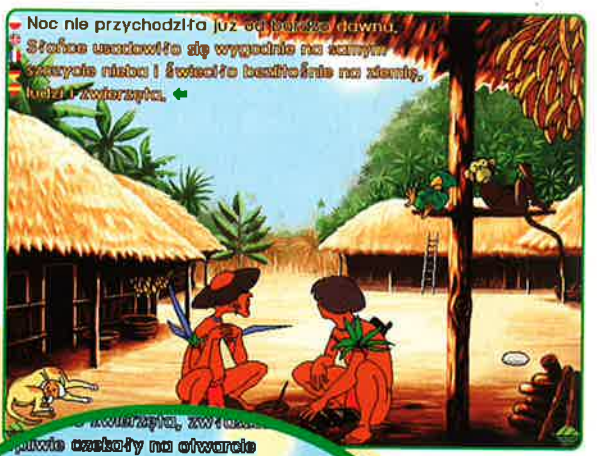
W świat Kiyeko wprowadza bajarz, który będzie towarzyszył Ci w przygodach.

Program ma dwa tryby: słuchania i gry. Dzieci mogą zatem po prostu oglądnąć bajkę lub wziąć w niej udział, stosując tryb interaktywny. Kiyeko i utracona noc (bajarz mówi o zagubionej nocy - ale chodzi przecież o to samo) składa się ze wstępu, po którym następuje 11 rozdziałów i podsumowanie narratora. Wybierając opcję umożliwiającą obejrzenie historii od początku do końca, strony będą przewracać się automatycznie, odkrywając przed Tobą scenę po scenie.

Można także zagrać w historyjkę, uruchamiając opowiadanie ze wszystkimi elementami interaktywnymi. Każda ze scen rozpoczyna się od wstępu narratora i dialogu kilku postaci. Po zakończeniu animacji pojawia się wskaźnik myszy, umożliwiający zwiedzanie sceny i przechodzenie do następnej. Tryb interaktywny jest bogatszy, dzięki niemu dziecko odkrywa różne dodatkowe animacje i dźwięki, które ukryte są na kartach historii. W każdej scenie można znaleźć około 20 różnych zdarzeń. W niektórych przypadkach, jeżeli klikniesz w tym samym miejscu dwa lub trzy razy, za każdym razem obejrzysz inną animację.

Program może służyć również do nauki języków. Wystarczy wykorzystać znajdujące się z lewej strony ikony flag do przechodzenia z języka do języka. W ten sposób można słuchać i czytać pojedyncze słowa lub całe zdania.

Historię opowiada bajarz, który oprowadza nas po opowieści.



Aplikacja oferuje 8000 oryginalnych rysunków, ponad 220 interakcji i 45 minut muzyki. Możliwość włączenia interaktywnego trybu i wysłuchania muzyki różni tę opowieść od tej wydrukowanej w książce. Zresztą, aplikacja powstała na podstawie opowiadania Vladimira Hulpacha "Węże, które ukradły noc". Jaki jest jednak sens przenoszenia opowiadań na monitor komputera? Niewątpliwie do najistotniejszych zalet programu multimedialnego należy to, że dziecko może obejść się bez naszej pomocy, bowiem historię opowiada narrator. Dodatkowo treść drukowana jest na ekranie, a wypowiadane frazy są podkreślane. Jeżeli się czegoś nie zrozumiało, można powrócić do poprzedniej kwestii opowiadania. Na uwagę zasługuje także interaktywność, poprzez którą dziecko bierze udział w opowieści i ma poniekąd możliwość wpływania na jej przebieg. Szkoda tylko, że historia opowiedziana jest w sposób, moim zdaniem, zbyt statyczny. Postacie poruszają się niemrawo i nienaturalnie. Również niektóre dialogi rażą sztucznością, a adaptacja multimedialna zawiera dużo skrótów i uproszczeń, przez co ginie urok i przesłanie opowieści. Książka wydaje się głębsza i zdecydowanie bardziej rozwija wyobraźnię. Program jest jednak nieźle przygotowany pod względem graficznym, a jego obsługa nie sprawi kłopotów nawet najmłodszym. Ważne jest również, że mamy do czynienia ze światem pozbawionym przemocy, co może ucieszyć rodziców mających dość gier pełnych bohaterów, których jedynych celem jest unicestwienie wroga. Ten program jest bezpieczny dla dziecka, przyda się szczególnie, gdy dorośli nie mają czasu, aby usiąść przy Tobie z bajką np. z serii Poczytaj mi mamo...

Adresatem multimedialnej opowieści zdają się być dzieci od 6 do 10 lat. Dzięki niej poznają Kiyeko i mieszkańców jego wioski w sercu amazońskiej dżungli. Baw się dobrze, zwiedzając 11 zaczarowanych miejsc pełnych niespodzianek. □

U dołu:
Kiyeko musi przekonać węże, aby zgodziły się oddać noc.

INFO · INFO · INFO

**Producent:**
Ubi Soft

**Dystrybutor:**
Licomp EMPiK Multimedia

**Internet:**
http://www.lem.com.pl

**Wymagania:**
Win 3.1 i wyższy, 486 SX 25 MHz, 4 MB RAM, CD-ROM x2

**Cena:**
39 zł

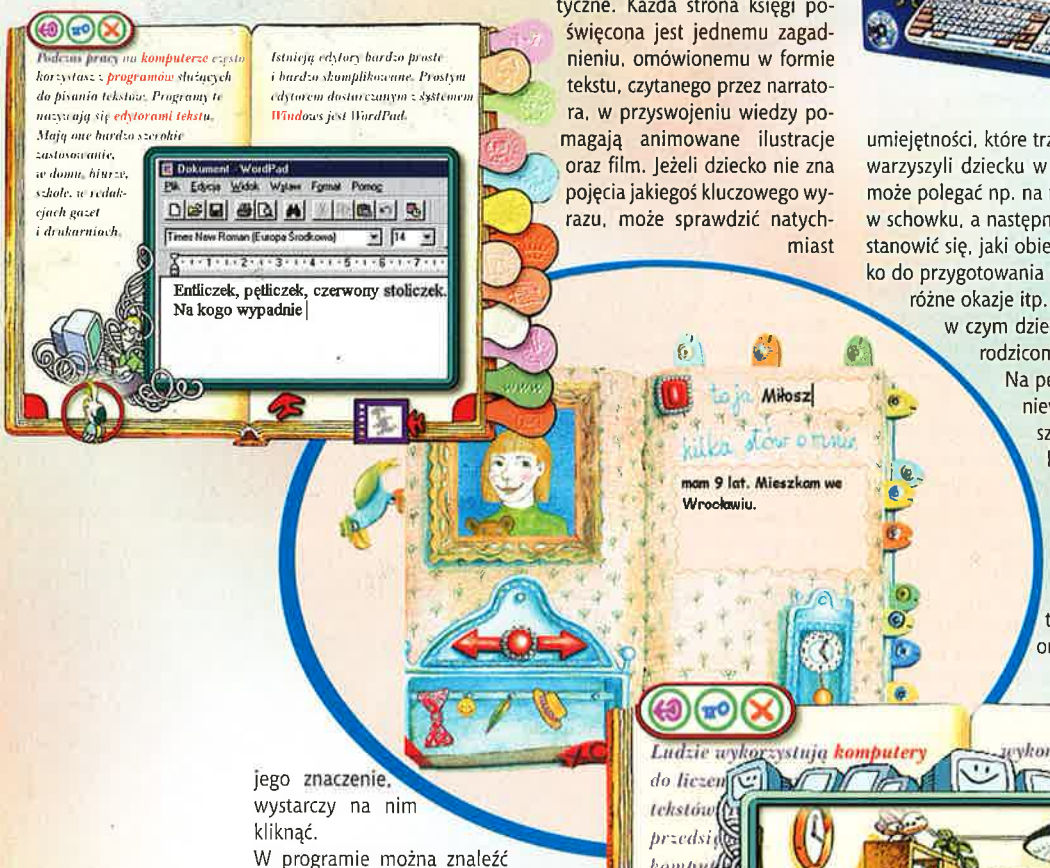
# Moje Pierwsze spotkanie z komputerem
# Moje pierwsze zabawy ze sztuką

*Programy multimedialne mogą dobrze spełniać rolę dodatkowej pomocy w przyswajaniu różnych dziedzin wiedzy. Jak tytuły wskazują, aplikacje mają pokazać dziecku działanie i zastosowanie komputerów, a także (w drugim przypadku) wprowadzić w świat sztuki.*

**Kazimierz Serwin**

Gra rozpoczyna się wpisaniem przez dziecko swoich danych, jednak z programów może korzystać wiele osób. Po programach oprowadza papuga, która z humorem przedstawia kolejne zagadnienia. Zacznę od spotkania z komputerem, bo bez tego ani rusz. Jeżeli dziecko przejdzie ten program, z następnymi nie będzie miało problemów.

Zaznajamia on ze światem komputerów, mówi o ich budowie oraz działaniu, wprowadza i wyjaśnia podstawowe pojęcia i terminy informatyczne. Każda strona księgi poświęcona jest jednemu zagadnieniu, omówionemu w formie tekstu, czytanego przez narratora, w przyswojeniu wiedzy pomagają animowane ilustracje oraz film. Jeżeli dziecko nie zna pojęcia jakiegoś kluczowego wyrazu, może sprawdzić natychmiast jego znaczenie, wystarczy na nim kliknąć.




W programie można znaleźć sprawdziany w formie krzyżówek i rebusów oraz ćwiczenia związane z posługiwaniem się komputerem. Pytania zawarte w krzyżówkach sformułowano w ten sposób, aby dziecko uczyło się i powtarzało przyswojone terminy informatyczne. Niekiedy trzeba korzystać z załączonego Słownika.

Program powinien być oglądany częściami i po każdej z nich należy przećwiczyć zdobytą wiedzę. Prowadzenie myszy, poznanie klawiatury, pisanie tekstu i rysowanie, poruszanie się po oknach Windows, otwieranie i zamykanie aplikacji to umiejętności, które trzeba wyrabiać i ćwiczyć. Warto, aby rodzice towarzyszyli dziecku w jego pierwszych krokach. Wspólne ćwiczenie może polegać np. na rysowaniu obrazka lub pisaniu listu, ukryciu go w schowku, a następnie odkryciu przez dziecko. Można wspólnie zastanowić się, jaki obiekt wkleić do napisanego tekstu, zachęcić dziecko do przygotowania w tajemnicy laurki z obrazkiem i dźwiękiem na różne okazje itp. Taka wspólna zabawa pozwoli na rozpoznanie, w czym dziecku należy pomóc. A może to dziecko pomoże rodzicom?

Na pewno trzeba niekiedy sięgnąć do literatury, ponieważ program skupia się na rzeczach najważniejszych i nie uwzględnia specyfiki wyposażenia, konfiguracji i oprogramowania różnych komputerów.

Możliwe jest również swobodne dobieranie tematów. Dziecko może sprawdzić swoją wiedzę, zdając egzamin, składający się z dwóch części: teoretycznej (rozwiązanie krzyżówek i rebusa) oraz praktycznej, polegającej na kontroli, czy po-

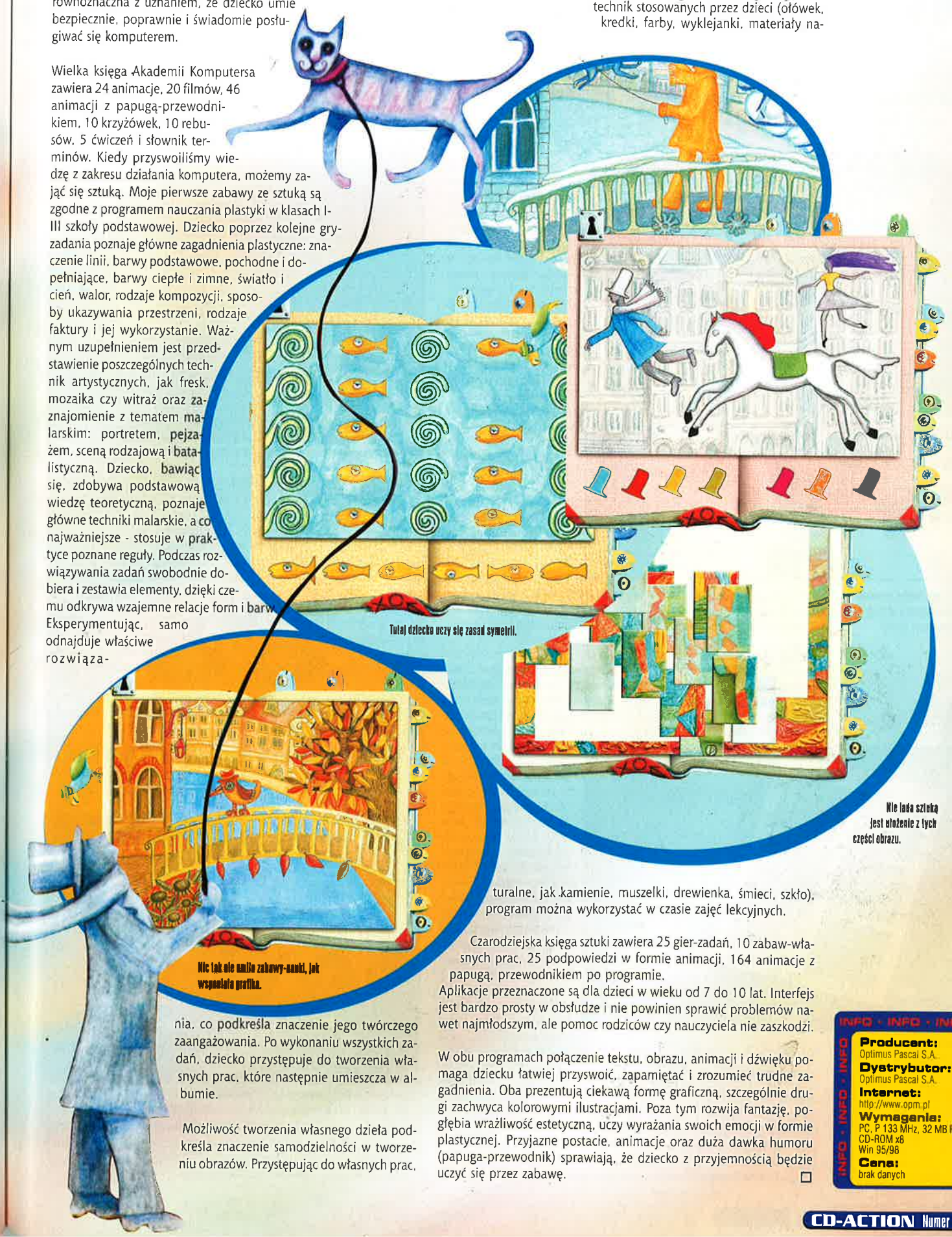
**Po prawej:**
**W zdobywaniu wiedzy komputerowej pomaga animacja.**

trafi wykonać najprostsze operacje. Dziecko może wrócić do zadania, którego nie rozwiązało oraz powtórnie się z nim zmierzyć. Można drukować całe strony, a z wydruków złożyć własną księgę, samodzielnie pomalować lub oprawić druki.
Po rozwiązaniu krzyżówek i rebusów oraz wykonaniu zadań, dziecko składa ślubowanie i z adepta sztuki komputerowej staje się członkiem Wielkiej Rady Akademii Komputersa. Członkostwo Akademii - nagroda za trud włożony w uważne przestudiowa- nie programu - jest równoznaczna z uznaniem, że dziecko umie bezpiecznie, poprawnie i świadomie posługiwać się komputerem.

Wielka księga Akademii Komputersa zawiera 24 animacje, 20 filmów, 46 animacji z papugą-przewodnikiem, 10 krzyżówek, 10 rebusów, 5 ćwiczeń i słownik terminów. Kiedy przyswoiliśmy wiedzę z zakresu działania komputera, możemy zająć się sztuką. Moje pierwsze zabawy ze sztuką są zgodne z programem nauczania plastyki w klasach I-III szkoły podstawowej. Dziecko poprzez kolejne gry-zadania poznaje główne zagadnienia plastyczne: znaczenie linii, barwy podstawowe, pochodne i dopełniające, barwy ciepłe i zimne, światło i cień, walor, rodzaje kompozycji, sposoby ukazywania przestrzeni, rodzaje faktury i jej wykorzystanie. Ważnym uzupełnieniem jest przedstawienie poszczególnych technik artystycznych, jak fresk, mozaika czy witraż oraz zaznajomienie z tematem malarskim: portretem, pejzażem, sceną rodzajową i batalistyczną. Dziecko, bawiąc się, zdobywa podstawową wiedzę teoretyczną, poznaje główne techniki malarskie, a co najważniejsze - stosuje w praktyce poznane reguły. Podczas rozwiązywania zadań swobodnie dobiera i zestawia elementy, dzięki czemu odkrywa wzajemne relacje form i barw. Eksperymentując, samo odnajduje właściwe rozwiązania, co podkreśla znaczenie jego twórczego zaangażowania. Po wykonaniu wszystkich zadań, dziecko przystępuje do tworzenia własnych prac, które następnie umieszcza w albumie.

Możliwość tworzenia własnego dzieła podkreśla znaczenie samodzielności w tworzeniu obrazów. Przystępując do własnych prac, uczestnik gry jest już twórcą, który ma zaprojektować dekorację talerzy, oprawę pamiętnika, tabliczkę na drzwi, wzór tkaniny czy dywanika. Akrobata wykonuje salto na ulicy, kot lata w powietrzu - dziecko kreuje rzeczywistość, tworzy nastrój. Program daje możliwość wyrażenia siebie.

Tematami prac są najczęściej przedmioty codziennego użytku, tworząc je, dziecko organizuje własne otoczenie, zmieniając zwykłe rzeczy w dzieła sztuki. Dzięki zastosowaniu grafiki oraz wykorzystaniu technik stosowanych przez dzieci (ołówek, kredki, farby, wyklejanki, materiały naturalne, jak kamienie, muszelki, drewienka, śmieci, szkło), program można wykorzystać w czasie zajęć lekcyjnych.



Tutaj dziecko uczy się zasad symetrii.

Nie lada sztuką jest ułożenie z tych części obrazu.

Nic tak nie umila zabawy-nauki, jak wspaniała grafika.

Czarodziejska księga sztuki zawiera 25 gier-zadań, 10 zabaw-własnych prac, 25 podpowiedzi w formie animacji, 164 animacje z papugą, przewodnikiem po programie.
Aplikacje przeznaczone są dla dzieci w wieku od 7 do 10 lat. Interfejs jest bardzo prosty w obsłudze i nie powinien sprawić problemów nawet najmłodszym, ale pomoc rodziców czy nauczyciela nie zaszkodzi.

W obu programach połączenie tekstu, obrazu, animacji i dźwięku pomaga dziecku łatwiej przyswoić, zapamiętać i zrozumieć trudne zagadnienia. Oba prezentują ciekawą formę graficzną, szczególnie drugi zachwyca kolorowymi ilustracjami. Poza tym rozwija fantazję, pogłębia wrażliwość estetyczną, uczy wyrażania swoich emocji w formie plastycznej. Przyjazne postacie, animacje oraz duża dawka humoru (papuga-przewodnik) sprawiają, że dziecko z przyjemnością będzie uczyć się przez zabawę. □

INFO · INFO · INFO

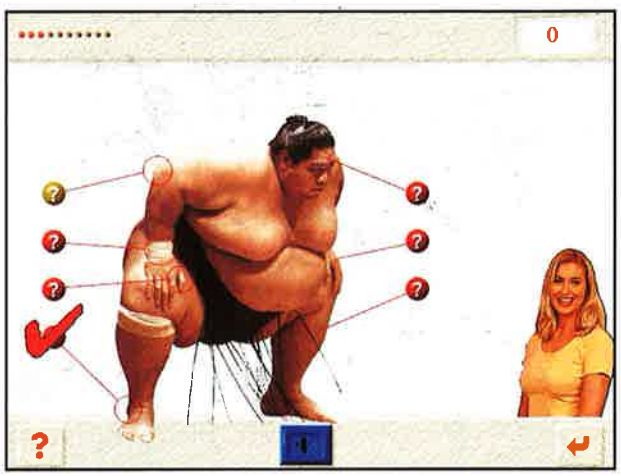
**Producent:**
Optimus Pascal S.A.
**Dystrybutor:**
Optimus Pascal S.A.
**Internet:**
http://www.opm.pl
**Wymagania:**
PC, P 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x8
Win 95/98
**Cena:**
brak danych

# Nauka języka z firmą

*Dla większości ludzi nauka obcego języka nigdy nie jest łatwa. Opanowanie chociażby podstaw pozwalających na proste porozumiewanie się z innymi nacjami wymaga wiele wysiłku i nauki. Na szczęście, coraz częściej możemy liczyć na pomoc w tym względzie ze strony komputera, a właściwie specjalnych programów do nauki języków obcych.*

**Piotr Surmiak**

Ostatnio, Optimus przygotował serię programów tego typu, pozwalających na szybkie opanowanie języka niemieckiego, francuskiego, włoskiego, hiszpańskiego i rosyjskiego (wersje pozwalające na naukę języka angielskiego powinny pojawić się w sprzedaży we wrześniu). Są to produkty angielskiej firmy EuroTalk i wszystkie one wykorzystują podobny mechanizm nauki. Można je podzielić generalnie na dwie grupy, przeznaczone do nauki języków obcych dla osób o różnym stopniu znajomości tych języków. Pierwsza grupa dla osób rozpoczynających naukę pozwala na opanowanie podstawowego zasobu słów, zwrotów i wyrażeń. Druga grupa dla średnio zaawansowanych skierowana jest do użytkowników programów, którzy chcieliby poszerzyć zasób poznanych słów oraz popracować nad ich poprawną wymową. Wszystkie programy, niezależnie od języka, dla którego są przeznaczone, oferują kilka identycznych zestawów lekcji. W przypadku programów dla początkujących pozwalają one poznać słowa opisujące żywność, kolory, części ciała, numery, czas oraz wyrażenia przydatne podczas zakupów, a także nazwy krajów.



Programy z serii EuroTalk pozwalają poznać słowa opisujące żywność, kolory, części ciała, numery, czas itp.

Programy dla średnio zaawansowanych służą poznaniu bardziej złożonych wyrażeń oraz doskonaleniu ich prawidłowej wymowy. Oferują one zestaw 10 ćwiczeń, w ramach których należy rozwiązać kilkanaście różnych zadaniach testowych. Polegają one najczęściej na wyborze rysunków odpowiadających usłyszanym wyrażeniom lub przedstawiających prawidłowe odpowiedzi na zadane pytania. Odpowiadając na poszczególne pytania, możemy poznać sformułowania opisujące ludzi, żywność, zwierzęta, liczby, różnorodne wydarzenia, sporty, położenie obiektów, nazwy miesięcy i dni oraz pogodę. Sposób prawidłowego budowania zdań możemy natomiast poznać dzięki testowi, w którym musimy złożyć zdanie z podanych wyrażeń.

Programy dla średnio zaawansowanych pozwalają poznać złożone wyrażenia

Twórcy programów w szerokim zakresie wykorzystali możliwości multimedialne komputerów i systemu Windows. Poszczególne lekcje są bogato ilustrowane kolorowymi rysunkami lub zdjęciami znacznie ułatwiającymi przyswojenie sobie nowego słownictwa. Każdy wyraz, sformułowanie lub polecenie jest przy tym odczytywane przez lektora, co pozwala na szybkie oswojenie się z brzmieniem obcego języka. Nauka jest poza tym urozmaicona różnorodnymi grami lub quizami o różnym stopniu trudności, które pozwalają na szybsze przyswojenie poznawanego słownictwa, jego utrwalenie i sprawdzenie opanowanego zakresu wiedzy.

Różnorodne quizy pozwalają na szybkie sprawdzenie opanowanego słownictwa

Wielką zaletą programów jest możliwość nagrania własnych wypowiedzi i porównania ich z prawidłową wymową. Programy przeznaczone dla początkujących pozwalają, w ramach każdej lekcji, nagrać wymowę wybranych słów czy wyrażeń i skonfrontować własną wypowiedź z nagranym głosem lektora. Programy dla średnio zaawansowanych wyposażone są natomiast w osobne "studio nagraniowe", w którym można nagrywać całe zdania rozmowy prowadzonej wraz z jednym z lektorów.

Po instalacji programu, która przebiega bardzo łatwo, w sposób typowy dla aplikacji przeznaczonych do pracy w systemie Windows, możemy uruchomić program. Wystarczy włożyć do stacji CD dysk z programem, a jego uruchomienie nastąpi automatycznie. Co ciekawe, jeżeli korzystamy z kilku różnych wersji językowych programów z serii EuroTalk, nie musimy instalować ich osobno, wystarczy wykonać tę operację z jednym programem. Pozostałe wersje będą się również uruchamiały prawidłowo.
Obsługa programów jest bardzo prosta. Niezależnie od języka, jakiego mają uczyć, wszystkie programy serii Euro Talk wyglądają identycznie. Różnice w oprawie graficznej występują tylko między wersjami przeznaczonymi dla osób początkujących i średnio zaawansowanych.

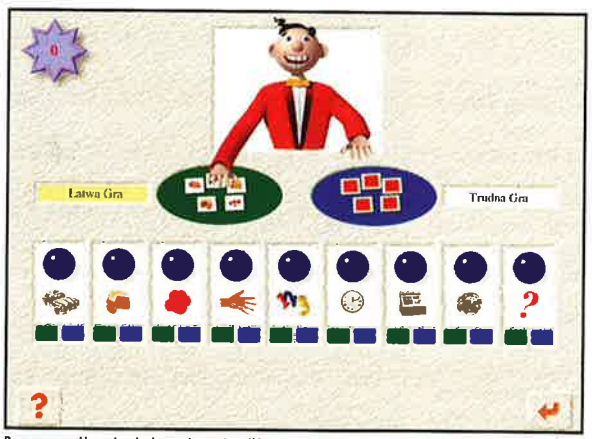
Studio nagraniowe ułatwia opanowanie prawidłowej wymowy

Zwłaszcza seria dla zaawansowanych jest znacznie lepiej dopracowana pod względem plastycznym i użytkowym (szczególnie użyteczny jest system "pomocy" wyświetlanych w "dymkach").

# EuroTalk

Bardzo przejrzysty, choć prosty, jest system pomocy

Co prawda, do programów nie jest dołączona żadna instrukcja, jednak programy wyposażone są w tak przejrzysty i czytelny interfejs, że opanowanie ich obsługi nie powinno zająć wiele czasu. Polskie opisy ułatwiają zresztą pracę z programem na każdym etapie nauki. Co ciekawe, programy te przystosowane są także do obsługi w wielu innych językach (65 języków obcych i dialektów). Zawsze z chwilą uruchomienia programu możemy zmienić język, w którym wyświetlane są podpowiedzi oraz wygłaszane komentarze lektora. Dzięki temu można szybko odświeżyć sobie również znajomość innego języka obcego, w tym tak oryginalnego jak zulu, kiswahili czy wietnamski. Poza tym, możemy zapoznać się z punktacją poszczególnych "uczniów", oraz przeczytać krótki opis pomocy. Wersje dla zaawansowanych dodatkowo wyposażone są w quiz sprawdzający nabyte wiadomości.

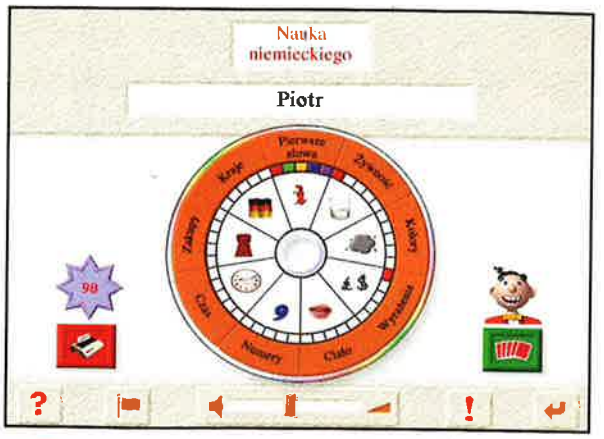



Przy pomocy różnorodnych gier, możemy utrwalić poznane słownictwo

Po kliknięciu czerwonej "strzałki" lub przycisku World Talk, program każdorazowo prosi użytkownika o podanie imienia. Dzięki temu program rozróżnia poszczególne osoby i pozwala prowadzić odrębną punktację dla każdej z nich obrazującą postępy w nauce. Kliknięcie niebieskiej "strzałki" spowoduje wyświetlenie podstawowego okna sterującego programem. Każda z wersji programu wykorzystuje prosty diagram kołowy, podzielony na kilka fragmentów (w wersji dla średnio zaawansowanych nieco bardziej trójwymiarowy), z których każdy uruchamia kolejne lekcje.

Pozostałe ikony, rozmieszczone na ekranie, pozwalają na użycie dodatkowych funkcji. W wersji dla początkujących możemy wydrukować "nagrody" uzyskane po zaliczeniu poszczególnych lekcji oraz przećwiczyć poznane wiadomości przy pomocy dwóch prostych gier pamięciowych o zróżnicowanym stopniu trudności. Polegają one na wskazywaniu kart obrazujących wygłaszaną przez lektora kwestię.

Wersja dla zaawansowanych ma nieco większe możliwości. Oprócz przećwiczenia poszczególnych lekcji, możemy sprawdzić poznane wiadomości przy pomocy dyktanda, poprawić swoją wymowę w studiu nagraniowym oraz skonfrontować swoją wiedzę z przeciwnikiem w telewizyjnym quizie. Oprawa plastyczna programów, która powinna zachęcać do korzystania z nich, nie budzi większych zastrzeżeń. Wydaje się jednak, że w wersji dla początkujących jest może lekko niedopracowana. Znacznie lepiej prezentują się programy dla zaawanowanych.



Seria dla zaawansowanych wydaje się bardziej dopracowana plastycznie

Niestety, programy z obu serii dysponują mocno ograniczonym zasobem słownictwa. Zaskakuje to tym bardziej, że widoczny jest spory wysiłek, jaki włożono w opracowanie tych programów i stworzenie ich wielojęzycznych wersji. Szczególnie wersja dla początkujących przypomina elektroniczną wersję rozmówek obcojęzycznych i to mocno okrojoną z wielu słówek.

Dodatkową wadą, jak na programy służące do nauki języka, jest przyjęta zasada pracy z nimi. Mamy do wyboru wiele oderwanych od siebie lekcji, które poznajemy niezależnie od siebie. Brakuje natomiast jakiegoś ogólnego prowadzenia z podaniem pewnych podstawowych reguł gramatycznych i językowych. Osobie, która ich nie zna trudno będzie zbudować poprawne zdanie nawet, gdy pozna cały, dostępny w programie zasób słówek i zwrotów, z których część przyswaja trochę jak papuga.

Prezentowane wyrażenia wkuwamy niestety jak papuga

Również seria dla średnio zaawansowanych zbyt mocno odbiega wymaganym poziomem znajomości języka od serii dla początkujących. Wszystkie polecenia wypowiadane są bowiem w obcym języku i to przy użyciu znacznie bogatszego zasobu słów, a także zakłada znajomość gramatyki na poziomie trudnym do uzyskania przy pomocy wersji dla początkujących.

Seria EuroTalk właściwe pozwala na wzbogacenie i uzupełnienie wiedzy poznanej na różnorodnych kursach, pozwala bowiem na szybkie przyswojenie wielu podstawowych terminów czy kwestii i ćwiczenie ich prawidłowej wymowy. Nie może jednak być samodzielną podstawą do nauki obcego języka. □

**Wady serii**

**Ograniczony zasób słownictwa.**
**Brak usystematyzowania kolejnych lekcji.**
**Brak informacji o gramatyce i sposobie budowy zdań, pytań itp.**
**Zbyt duża różnica w wymaganym poziomie opanowania języka między obiema seriami.**
**Czasochłonne zamykanie programu.**

**Zalety serii**

**Pozwala na szybkie poznanie podstawowego zasobu słów.**
**Umożliwia nagrywanie własnych wypowiedzi i porównanie ich z nagraniem lektora.**
**Przyjemna oprawa graficzna, zwłaszcza w wersji dla zaawansowanych.**
**Prosta obsługa.**

INFO · INFO · INFO

**Producent:**
EuroTalk Interactive
**Dystrybutor:**
Optimus Pascal S.A.
**Internet:**
http://www.onet.pl
**Wymagania:**
P 90, Win 95/98, 16 MB RAM, CD ROM
**Cena:**
www.onet.pl

# Posprzątaj po sobie

## Porządkowanie systemu Windows

**Pozbądź się niechcianych plików, pozycji w rejestrze i programów, aby zwiększyć szybkość i stabilność systemu. Przyłącz się do nas i poukładajmy razem nasze żółte nagietki.**

Myślisz, że bałagan to panuje w twojej sypialni? Phiii, to jeszcze niczego w swoim życiu nie widziałeś. Włącz lepiej swój komputer i spójrz na pulpit. Nawet jeśli utrzymujesz go w takim samym dziewiczym porządku, który panował w nim na początku, oszukujesz się, myśląc, że Windows w dalszym ciągu ma ten sam powab, co wówczas. Pod jego skórą czają się tysiące plików-śmieci i łachmaniastych folderów, z których większość nie ma prawa w ogóle istnieć.

*Nie wierz ani jednemu wyrazowi, który zobaczysz podczas procesu odinstalowywania programu - tego typu narzędzia pozostawiają za sobą całe stosy plików i wejść do Rejestru.*

Zawsze dodajemy programy, o których później sądzimy, że nie będą nam już potrzebne. Może zajmują zbyt wiele miejsca. Może zostały zdeklasowane przez nowszy software lub lepsze wersje tej samej aplikacji. Z drugiej strony, może są one jedynie bezsensowną kupą nieprzydatnego soft-złomu? A więc z nabożnością otwierasz Dodaj/Usuń programy i się ich pozbywasz. Szybko zapominasz o ich istnieniu. Jesteś wolny!!!! Tak, tak, właśnie tak myślisz. Właśnie tak okazuje się, jak bardzo jesteś naiwny....

### Porady

**Trzymaj się!**

*Zanim przystąpisz do czyszczenia swojego Windows zaopatrzony w drapak i trochę wybielacza, weź pod uwagę następujące uwagi:*

*• Jeśli posiadasz Windows 98, Rejestr jest uaktualniany za każdym razem, gdy włączasz system, a więc w razie czego jesteś kryty. Jednak w przypadku Windows 95 historia jest trochę bardziej tragiczna - postaraj się zatem od czasu do czasu własnoręcznie dokonywać w nim backupu Rejestru.*

*• Zachowaną kopię bezpieczeństwa Windows 98 możesz odzyskać bez konieczności uruchamiania systemu. Uruchom komputer, wkładając do stacji dyskietkę startową, a kiedy na monitorze pojawi się napis A:>, wpisz C:> i naciśnij [enter]. Kiedy wyskoczy C:>, wpisz SCNAREG/RESTORE i wciśnij [enter], a następnie kursorami wybierz pliki .cab z wczorajszą datą i jeszcze raz daj [enter].*

*• Jak to nie masz dyskietki startowej? Natychmiast się o nią postaraj, zanim zaczniesz żałować. Jeśli Windows kompletnie padnie, będzie ona jedynym sposobem dostania się do twojego dysku twardego.*

*• Pamiętaj też, że kluczowym folderem dla działania systemu jest też \Windows, a zatem własnoręcznie nie usuwaj z niego niczego na stałe. Opcja Wyczyść katalog systemowy może nie być do końca nieomylna, ale przynajmniej przenosi ona pliki, które według niej są przestarzałe do katalogu kopii bezpieczeństwa. W ten sposób, na wypadek zapaści programu, możesz skopiować brakujące pliki z powrotem do folderu \Windows.*

### Strzeż się

To proste. Teoretycznie. Ale tylko teoretycznie. Instalujesz program, ładuje on pliki i foldery na twój twardy dysk, wprowadza się do rejestru i usadawia się w twoim systemie w taki sposób, aby zawsze być gotowy do startu. Potem go odinstalowujesz. Likwidujesz w ten sposób wszystkie jego pliki, skróty, pozycje w rejestrze. A przynajmniej to czytasz podczas procesu deinstalacji. Prawda? Nieprawda! Narzędzia do deinstalacji są niepoprawnie optymistycznie nastawione do swoich możliwości, skutkiem czego zostawiają w twoim systemie mnóstwo gruzu podczas swojej pracy. Tam jakieś wejście w rejestrze, gdzie indziej jeszcze jakiś dll-lik. Nic wielkiego. Oczywiście, jeśli zapomnimy, że z czasem zgliszcza sumują się i robi się z nich cała, nieprzyjemnie mieszająca w zasobach kupa, a twój rejestr może się "poszczycić" zdumiewającą (idącą w setki i tysiące) kolekcją pustych kluczy. A im większe są rejestr i folder z Windows, tym wolniej system będzie działał.

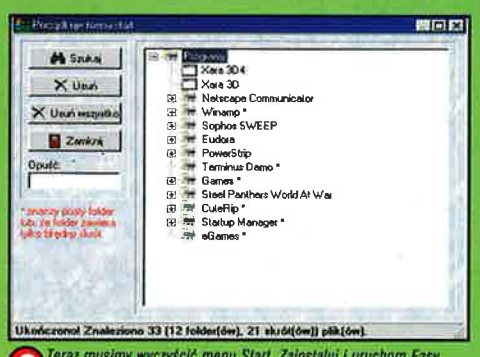
### Coraz straszniej

Choć rejestr oraz folder Windows to kluczowe obszary w twoim komputerze, znajdują się w nim jeszcze inne miejsca narażone na zadławienie nadmierną ilością śmieci, jeśli nie posprząta się w porę. Spostrzegłeś już, że uruchomienie Windows trwa zbyt długo? Dzieje się tak dlatego, że kiedykolwiek instalujesz jakiś nowy program, to decyduje on za ciebie, że jest tak wyjątkowy i niezbędny dla twojego szczęścia, że musisz go mieć w momencie, gdy Windows się załaduje, zatem startują w momencie, gdy robi to sam system operacyjny. Nieważne, czy korzystasz

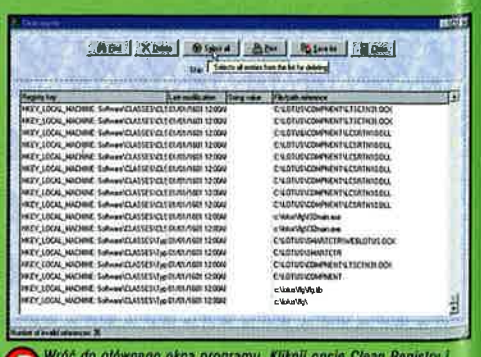
*Możesz uruchomić Porządkowanie dysku w dowolnej chwili, klikając menu Start, a następnie Programy->Akcesoria->Narzędzia systemowe, aby zlokalizować ten program.*

## Totalne porządkowanie

**1** *Zainstaluj z naszego CD Startup Manager. Po jego instalacji dowiesz się, jak wiele śmieci ładuje się do zasobów twojego komputera za każdym razem, gdy uruchamiasz Windows. Wyłącz te z nich, które wydają się zbędne w twojej codziennej pracy, klikając na danej pozycji prawym przyciskiem myszki i wybierając Disable.*



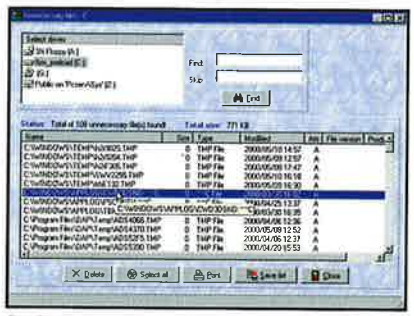

**2** *Teraz musimy wyczyścić menu Start. Zainstaluj i uruchom Easy Cleaner (jest na CD), a następnie kliknij przycisk menu Start. Gdy pojawi się następne okno, wybierz opcję Find.*



**3** *Wróć do głównego okna programu. Kliknij opcję Clean Registry i znowu Find. Narzędzie dokonuje właśnie przeglądu twojego Rejestru, aby zlokalizować wejścia odnoszące się do plików lub folderów, które już nie istnieją. Po zakończeniu skanowania, włącz Select All->Delete->Close, aby usunąć słepe pozycje Rejestru.*

*Folder TEMP. Użytkownicy Windows 98 mogą zaplanować zadanie w harmonogramie, tak aby był on regularnie czyszczony. Posiadacze Windows 95 są zdani na samych siebie - muszą zakasać rękawy i własnoręcznie pozbyć się brudów.*

z nich codziennie, czy raz na cykl księżyca - program i tak postanowił pakować się (praktycznie) jako część systemu. Na całe szczęście większość aplikacji - włącznie z Microsoft Office - może pracować całkiem poprawnie bez konieczności współstartowania z Windows. Dalej. Istnieje też folder TEMP, folder z plikami tymczasowymi. Niestety, często się okazuje, że dla niektórych plików tymczasowy oznacza - wieczny, i w najlepsze wyleguje się na dobre w tym katalogu. Jeśli twój dysk twardy gwałtownie się zapełnia, najpierw zaglądnij właśnie do tego miejsca, a znajdziesz całe sterty plików, których możesz bez obaw się pozbyć. Jeśli masz Windows 98, możesz posłużyć się w tym celu Harmonogramem zadań, aby czyścić ten folder w określonych odstępach czasu i nie zawracać sobie już dłużej nim głowy.



*EasyCleaner również może przespacerować się przez twój twardy dysk, namierzając pliki bezpieczeństwa i usuwają tymczasowe - doskonałe dla użytkowników Windows 95, którzy nie posiadają systemowego narzędzia Porządkowanie dysku.*

## Odpór

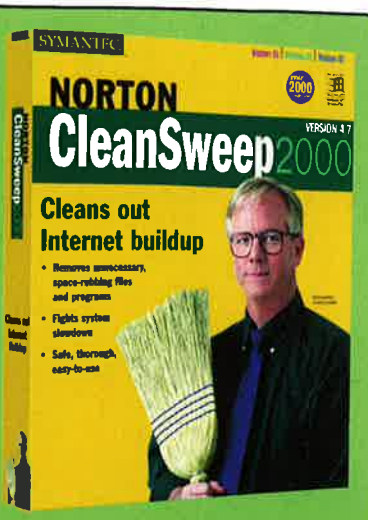
Dobra, uporałeś się już z folderem TEMP. Ale co z tymi wszystkimi śmieciami zapychającymi twoje zasoby? Spokojnie. Na świecie istnieje całe mnóstwo narzędzi zarówno komercyjnych, jak i tych dostępnych całkowicie za darmo, które pozwolą ci przywrócić twój system do lśniącego stanu, w którym znajdował się przed uduszeniem. Poza tym, generalne porządki i tak się przydadzą, ponieważ dzięki nim możesz uzyskać naprawdę wysoki skok w wydajności i sprawności działania. Wszystko zależy od tego, jak dawno temu instalowałeś swój system. Na przykład jeśli miało to miejsce rok temu, a od tego czasu regularnie dodawałeś i usuwałeś różne aplikacje bez czyszczenia ich źródeł, tak jak to jest opisane poniżej, to prawdopodobnie Windows zipie już ostatkiem sił. Jeśli dokonasz teraz odpowiednich lustracji i czystek, odnotujesz też z pewnością znaczny wzrost stabilności systemu, bez wyskakiwania głupich informacji o błędach i nagłych "padów", pojawiających się w "najbardziej przewidywalnych momentach" i przyprawiających cię o białą gorączkę. Najłatwiejszą i najbezpieczniejszą metodą wyczyszczenia Windows, jeśli wzdrygasz się na myśl o dokonaniu tego własnoręcznie, jest zakup odpowiedniego "kombajnu", typu Uninstaller z McAfee, czy CleanSweep Nortona. Posługiwanie się nimi nie tylko ułatwia robotę, ale oferuje też zestaw narzędzi, który zajmie się permanentną ochroną twojego systemu od momentu, w którym je zainstalujesz. Na przykład Uninstaller zastępuje standardową procedurę instalacji w Windowsie swoją własną, dokładnie badając cały twój system i odnotowując zmiany, tak, abyś na wypadek chęci odinstalowania dodanej aplikacji miał pewność, że pozostawi ona po sobie jak najmniej śmieci. Jeśli twoje możliwości finansowe są ograniczone, będziesz musiał bardziej zdać się na siebie, wydając jednocześnie mniej pieniędzy. Kiedy już odinstalujesz dowolny niechciany program i wyczyścisz folder TEMP, rzuć okiem na nasz poradnik przedstawiony poniżej i szybko pozbądź się kłopotów z nieczystościami systemowymi za pomocą bezpłatnych narzędzi dostępnych w sieci. Niech twój system szybko wróci do stanu, o którym marzycie zarówno ty, jak i on.

*Oprac. Mariusz Turowski*

**Aplikacje**

## Czyściochy

**Norton CleanSweep**
**www.symantec.com/region/pl**
**CleanSweep 2000 kosztuje około 200 PLN i pozwala chronić się przed nagromadzeniem śmieci na twardym dysku, a także usuwać brudy, które już się na nim znajdują.**




**McAfee Uninstaller**
**www.mcafee.com**
**Za niższą cenę (mniej niż 100 PLN) Uninstaller z McAfee może być bardziej atrakcyjną propozycją. Oferuje mniej więcej podobne opcje jak CleanSweep, a ponadto może też przenosić programy na inne dyski bez potrzeby ich ponownej instalacji.**

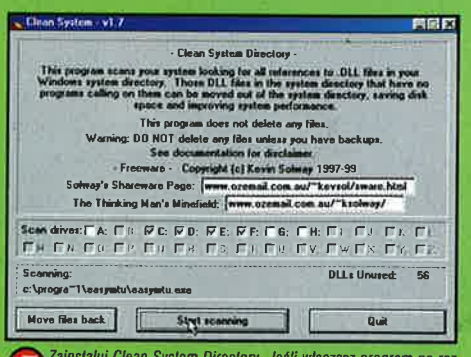
**StartupManager**
**www.delphifreestuff.com**
**Zadziwiające, jak bezczelne są niektóre aplikacje. Wydaje ci się, że wszystkie z tych uruchamiających się wraz z systemem muszą znajdować się w folderze Autostart. Niestety nie. Niektóre są wywoływane z Rejestru, a inne - z pliku WIN.INI. Na całe szczęście StartupManager może je zlokalizować. Wyłącza również odpowiedniej odwołania, nie usuwając ich, dzięki czemu w razie problemów możesz zawsze wrócić do poprzedniego stanu.**

**EasyCleaner 1.7**
**www.saunalahti.fi/tonihele**
**EasyCleaner oferuje ograniczoną ilość narzędzi do czyszczenia Rejestru, ale w zamian może przeszukiwać zasoby twojego komputera w celu zlokalizowania wadliwych plików i menu Start, aby wytropić zawadzające wejścia. Prawdziwy dar niebios.**

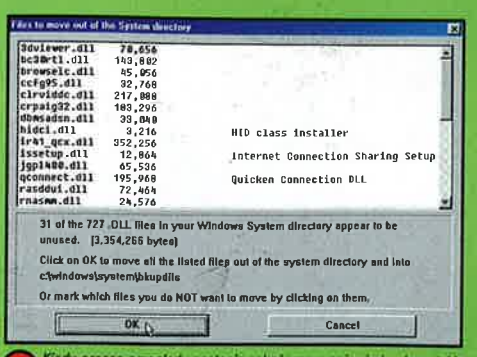
**RegClean**
**support.microsoft.com/support/downloads/DP3049ASP**
**Pozbądź się wszystkich niechcianych pozycji w Rejestrze i zlikwiduj inne mniej poważne błędy za pomocą tego, kosztującego tylko pojemność dysku, narzędzia, do którego jednak pomoc techniczna nie jest przewidziana.**

**Clean System Directory**
**www.ozemail.com.au/~kevsol/sware.html**
**Usuwa z twojego folderu systemowego pliki DLL, których już nie potrzebujesz. Dzięki temu zdobywa dla ciebie dodatkowe miejsce na dysku i zapewnia lepszą wydajność systemu. Doskonałe.**

*4 Teraz włącz RegClean - zajrzyj do naszej ramki z programami, aby zobaczyć, jak można go zdobyć. Przeszukuje on twój system, aby zlokalizować ewentualne błędy. Kiedy to zrobi, pozwól mu naprawić wszystkie usterki, które znalazł. Aby cofnąć zmiany, kliknij dwa razy na odpowiednim pliku wewnątrz folderu RegClean.*




*5 Zainstaluj Clean System Directory. Jeśli włączasz program po raz pierwszy, pojawi się ekran taki jak powyżej. Upewnij się, że odhaczone są wszystkie dyski twarde, a następnie kliknij Start Scanning. CSD dokonuje teraz przeglądu w celu wyłapienia niepotrzebnych plików.*




*6 Kiedy proces przeglądu zostanie zakończony, pojawi się ekran taki jak powyżej, pokazujący wszystkie pliki, które zdaniem aplikacji są zbyteczne. Kliknij OK, aby usunąć je z folderu Windows. Jeśli później napotkasz na jakieś problemy, uruchom ponownie CSD i kliknij Move files back.*

# WebOS

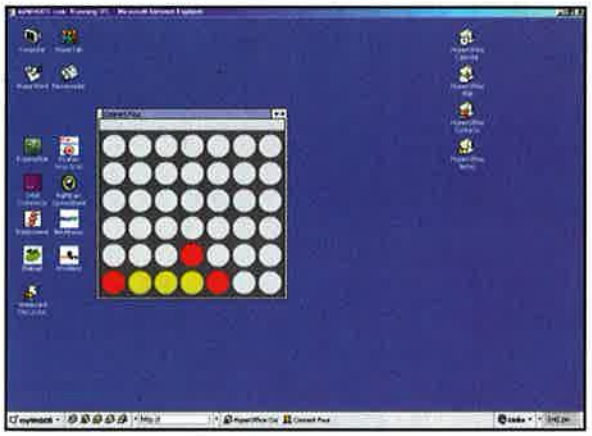
## Ekstremalne dostosowanie

**Czy kiedykolwiek słyszałeś o systemie operacyjnym opartym na sieci Web? Zapewne nie, ale wszystko zmieni się po tym, jak przeczytasz ten tekst, poświęcony urokom WebOS.**

Dzięki sprawie sądowej firmy Microsoft, wciąż zalewającej gazety każdego tygodnia, wiadomo wszystko o konsekwencjach wbudowania przeglądarki WWW w system operacyjny. Ale co by było, gdyby zrobić odwrotnie i wbudować system operacyjny do przeglądarki WWW? Zakłopotany? Mógłbyś być. Zaraz wszystko się wyjaśni.

Jest tylko jeden sposób, w jaki można opisać WebOS - jest to system operacyjny oparty na sieci Web, dokładniej rzecz biorąc jest to jednak trochę mylące. Uruchamiany przez przeglądarkę bez pomocy plug-inów, WebOS oferuje pulpit zdolny uruchamiać aplikacje i przechowujący do 20Mb plików na wirtualnym twardym dysku. Oczywiście będzie to łatwiej wyjaśnić, jeśli wypróbujesz go samemu - wejdź więc na stronę www.mywebos.com i go uruchom. Jest to całkowicie darmowy, nowatorski sposób posiadania własnego, dostosowanego pulpitu. System operacyjny oparty na sieci Web brzmi trochę skomplikowanie, ale bądź pewny, że praca z WebOS jest niewiarygodnie prosta: okno przeglądarki staje się drugim pulpitem posiadającym skróty do programów, menu Start, pasek zadań i zegar. Co jest jeszcze bardziej zadziwiające, WebOS zawiera całkowicie darmowy pakiet domowego biura nazwany HyperOffice. HyperOffice zawiera kalendarz, listę kontaktów, program pocztowy i edytor tekstu i nie jest w ogóle ograniczony dla użytkowników WebOS. Jednak to nie koniec sztuczek systemu WebOS. Znajduje się tu również mnóstwo darmowych aplikacji, takich jak przeglądarka grup dyskusyjnych, oraz kilka gier.

To, co ludzie z myWebOS.com zrobili, to oczywiście godny uwagi wyczyn programistyczny, ale pierwsze pytanie, jakie się narzuca po przekonaniu się, czym właściwie jest system operacyjny oparty na sieci, jest to, dlaczego tak w ogóle można chcieć przede wszystkim jego używać. To dobre pytanie, ale wystarczy pomyśleć trochę o możliwościach, jakie daje nam przenośny pulpit. Teoretycznie będzie możliwe logowanie się z każdego komputera na świecie, a pulpit będzie w takim stanie, w jakim został pozostawiony, z wszystkimi plikami w zasięgu koniuszków palców. Nie ma potrzeby przenoszenia dokumentów na dyskietce, ani wysyłania ich poprzez e-mail do innych miejsc. Przypuszczalnie najlepszą rzeczą w WebOS jest jednak to, że jest on całkowicie za darmo i dostępny jest dla każdego.



*Zapomnij o Saperze i Solitaire - WebOs ma Connect 4!*

### Początki

**Czego potrzebujesz**

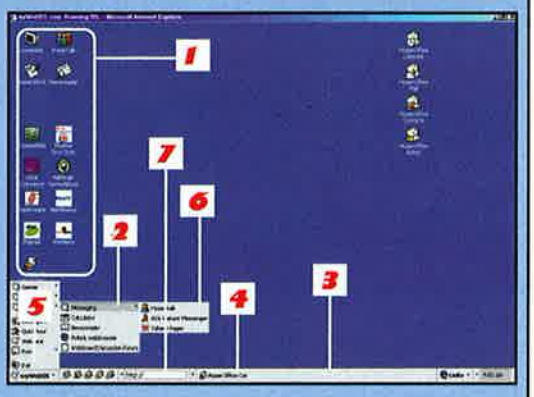
**Aby uruchomić WebOS, potrzebne jest połączenie z Internetem, jak również przeglądarka Internet Explorer 5. Jak na razie, nie działa on z niczym innym, ale planowane jest rozszerzenie jego możliwości.**

### Pulpit WebOS

**Kto jeszcze potrzebuje Windows?**

**Obszar roboczy WebOS wygląda zadziwiająco podobnie do normalnego pulpitu. Wszystkie elementy rozpoznaje się od razu.**

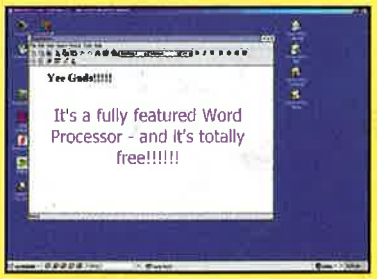
1. Ikona
2. Okna
3. Pasek zadań
4. Uruchomione programy
5. Uruchamianie programów WebOS
6. Skróty
7. Pole, w którym wprowadza się adres internetowy



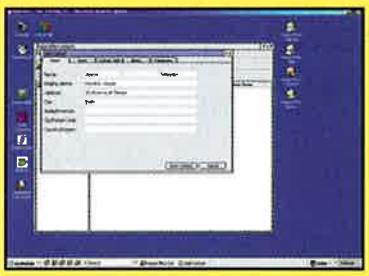

### Praca z HyperOffice

**Jest to całkowicie darmowy biurowy pakiet!**

**W HyperOffice znajduje się edytor tekstu, zarządca kontaktów, kalendarz i aplikacja pocztowa.**




**1** *HyperWord jest w tej chwili prostym i funkcjonalnym edytorem tekstu, ale w przyszłości planuje się jego rozbudowę. Można w nim robić wszystkie normalne czynności, takie jak zmiana rozmiaru czcionki, stylu i koloru, oraz wstawianie wypunktowania, a w przyszłości planowane jest rozszerzenie menu Format i Tools.*



**2** *Żaden pakiet biurowy nie jest kompletny bez zarządcy kontaktów, a HyperOffice posiada kompletny HyperOffice Contacts. Jest to standardowa baza danych. Przy pomocy prostego paska menu możliwe jest tworzenie nowych folderów, w których organizowane będą kontakty, oraz tworzenie nowych kontaktów. Jest to proste i łatwe w użyciu.*

**3** *Aby wykorzystać nowy adres e-mail w WebOS, można użyć aplikacji HyperMail. Działa ona tak, jak Outlook Express - można sprawdzać nową pocztę, tworzyć wiadomości, foldery i przeszukiwać skrzynkę odbiorczą.*

### Praca z WebOS

Postępuj według naszych wskazówek dotyczących uruchamiania systemu WebOS i wróć tu na kurs jego obsługi. Nie jest to w ogóle trudne, w zasadzie jest on taki jak Windows. Pierwszą rzeczą, na którą zwracamy uwagę, jest to, że okna programów i katalogów mogą być przesuwane, tak jak okna w Windows. Wystarczy po prostu wcisnąć i przytrzymać przycisk myszy nad niebieską belką tytułową i przesuwać, gdzie się tylko zechcesz. Można zauważyć również kilka znajomych przycisków, takich jak maksymalizacja, minimalizacja i zamykanie.

## WebOS jest całkowicie darmowy i dostępny dla wszystkich

Rozmiary okna mogą być zmieniane w normalny sposób, przez przeciągnięcie ich rogów.

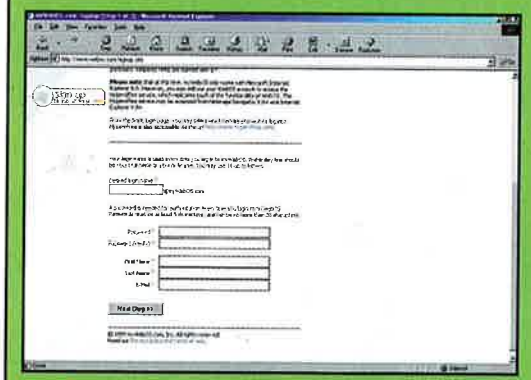
Skróty na pulpicie w WebOS funkcjonują dokładnie tak, jak skróty na pulpicie Windows. Aby je otworzyć, wystarczy po prostu dwukrotnie je kliknąć, lub kliknąć prawym przyciskiem myszki, aby zmienić jego właściwości. Kliknięcie prawym przyciskiem myszki gdziekolwiek na ekranie spowoduje otwarcie menu zawierającego opcje tworzenia nowych skrótów. Jeśli trzeba, ikony z pulpitu mogą być przeciągnięte na pasek zadań. Robi się to przytrzymując prawy przycisk myszy i przeciągając. Spójrzmy teraz na pasek zadań. Jak widać, przycisk MyWebOS zajmuje miejsce przycisku Start. Po kliknięciu go zobaczyć można znajome menu oferujące dostęp do aplikacji i menu ustawień. W dalszej części paska zadań znajdują się ikony skrótów, a za nimi przydatne pole pozwalające wpisać adres internetowy. Jakikolwiek wpisany tu adres spowoduje otwarcie go w nowym oknie. W dalszej części znajduje się miejsce dla uruchomionych aplikacji. Kliknięcie ich spowoduje ponowne zmaksymalizowanie aplikacji, tak jak dzieje się to w normalnym pasku zadań Windows. Na końcu umieszczone jest podręczne menu Links, które działa tak jak menu

### Rozpoczęcie pracy

### Konfigurowanie WebOS

**Aby uruchomić ten oparty na sieci Web system, postępuj zgodnie z podanymi trzema krokami.**

**1** *Zapisanie się nie tylko daje dostęp do 20Mb przestrzeni dla plików, ale również daje nowy adres e-mail w myWebOS.com, oraz zgodnie z najlepszą tradycją Internetu, jest całkowicie za darmo! Adres e-mail będzie następujący: nazwa_użytkownika@mywebos.com. Aby go uruchomić, należy w przeglądarce Internet Explorer 5 przejść na stronę www.mywebos.com.*



**2** *Po kliknięciu przycisku Signup, pojawi się podobny ekran. Nie jest wymagane podawanie zbyt wielu informacji. Wystarczy po prostu podać żądaną nazwę użytkownika (będzie ona adresem e-mail), swoje nazwisko, hasło i istniejącą skrzynkę pocztową. Następnie należy kliknąć Next, a utworzone zostanie nowe konto.*

**3** *Dalej, należy upewnić się, że jako usługa ustawiony jest WebOS zamiast HyperMail i podać swoją nazwę użytkownika i hasło, aby się zalogować. Ładowanie systemu chwilę potrwa - w końcu jest to oprogramowanie wysokiego poziomu - i po chwili ukaże się pulpit WebOS i będzie można rozpocząć pracę.*

### Ulubione oraz zegar.

Po naszym krótkim kursie w WebOS, najlepszą rzeczą, jaką można zrobić to tam wejść. Jeśli chcesz, możesz postępować zgodnie z Quick Tour, ale wszystko, co powinieneś wiedzieć, zostało opisane poniżej. Dobrym punktem początkowym jest ikona Computer. Kliknij ją dwukrotnie (tak, jak to trzeba robić przy wszystkich skrótach HyperOffice), a pojawi się okno pokazujące Webdrive, aplikacje i ustawienia. Webdrive jest miejscem, gdzie można zapisać wszystkie pliki utworzone w WebOS, o pojemności 20Mb.

Jednym z pierwszych pytań, jakie pojawiają się po krótkiej pracy w WebOS, jest to, jak można przenieść pliki utworzone w WebOS na fizyczny napęd komputera. Niestety, nie jest możliwy wybór dysku twardego w żadnym z okien dialogowych Save As... w aplikacjach WebOS i przyznajemy, że zajęło nam chwilę wymyślenie jak tego dokonać, ponieważ nie jest to na pierwszy rzut oka widoczne. Aby więc oszczędzić poszukiwań na własną rękę, podajemy, co należy zrobić: kliknąć dwukrotnie ikonę Computer i odnaleźć plik na Webdrive, który ma zostać ściągnięty. Po odnalezieniu go, należy go kliknąć i kliknąć przycisk Download (ikona dyskietki ze strzałką w dół). Otworzy się okno dialogowe Zapisz jako i będzie możliwe rozpoczęcie ściągania pliku do katalogu znajdującego się gdzieś w komputerze.

### HyperOffice

HyperOffice jest częścią WebOS, która czyni go wartym zachodu. Oferuje on edytor tekstu, program pocztowy, kalendarz i zarządcę kontaktów, które są łatwe w obsłudze, potężne i całkowicie darmowe. Skróty do tych aplikacji znajdują się na pulpicie, oraz na pasku zadań. Jeśli wcześniej używałeś popularnego pakietu Microsoft Office, zauważysz, że obsługa aplikacji HyperOffice jest intuicyjna. W gruncie rzeczy, HyperWord oferuje więcej niż tylko chwilowe podobieństwo do członka Microsoft Office z podobną nazwą, która nie jest prawdopodobnie dla Ciebie obca.

Dość jednak wędrówek. Zostawiamy Cię i pozwalamy teraz samemu odkrywać WebOS. W następnym miesiącu zapraszamy na bardziej tradycyjne dostosowanie Windows. □

*Oprac. Krzysztof Kruszyński*

# Xara3D

## Animowany tekst 3D

**Przerażają Cię skomplikowane programy do animacji 3D? Poznaj aplikację o nazwie Xara3D, najbardziej przyjazny dla użytkownika program tego rodzaju.**

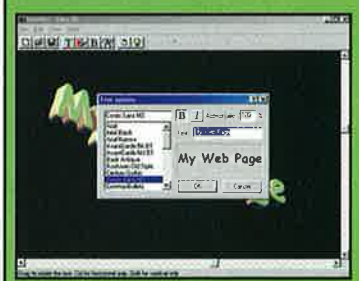
No dobra, teraz nikt nie może już mieć wymówki dla swoich nudnych stron WWW. Xara3D pozwala na stworzenie animowanego, trójwymiarowego tekstu w kilka minut, a przy tym jest dziecinnie prosta w obsłudze. Wystarczy wybrać font, głębokość i kształt tekstu, kolor, kąt widzenia i rozmiar. Później wystarczy zapisać wynik końcowy jako statyczną bitmapę albo animowany GIF, który można od razu umieścić na stronie WWW.

Tak, wiemy, co myślisz. Pomimo tego, co wszyscy mówią, programy 3D są skomplikowane, zawodne i pochłaniają mnóstwo czasu. Lepiej zmienić takie poglądy, gdyż zanim skończysz swój pierwszy projekt w Xara3D, będziesz wiedział wszystkie potrzebne rzeczy o tym programie!

*Oprac. Łukasz Nowak*

**1** Po pierwszym uruchomieniu, Xara3D pokazuje małe okienko, ze standardowym tekstem, umieszczonym na czarnym tle. Jedną z podstawowych rzeczy, które trzeba powiedzieć o tym programie, jest to, że daje on prawdziwy podgląd animowanego obrazka. Rozmiar tekstu na ekranie będzie dokładnie taki sam, jak w końcowej bitmapie. Aby powiększyć rysunek, po prostu rozciągnij okno programu. Zobacz jak tekst został powiększony w oknie na obrazku powyżej.

**2** To wszystko, co musisz wiedzieć o ustalaniu rozmiaru tekstu (mówiliśmy, że będzie łatwo). Teraz pora zmienić orientację obiektu w stosunku do widza. Po prostu kliknij na tekst i zacznij go przesuwać. Poruszanie myszką w lewo i prawo obraca obiekt względem pionowej osi, a ruchy w górę i w dół - względem poziomej. Wypróbuj to - jest to o wiele prostsze w rzeczywistości, niż gdy o tym tylko czytasz.

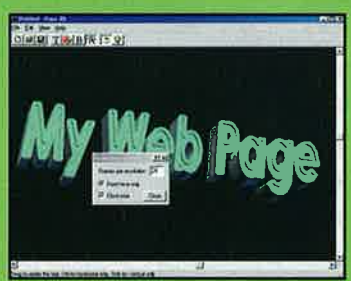



**3** No to mamy z głowy podstawowe sprawy, więc trzeba się zabrać za wygląd tekstu. Wystarczy wcisnąć przycisk w pasku narzędziowym z literą T (Tekst). Otwiera to okno "Text options", w którym musisz zmienić przykładowy tekst na swój własny. Pamiętaj, żeby był krótki, gdyż Xara3D nie pozwala na napisanie więcej niż jednej linijki naraz. Z listy po lewej stronie wybierz jeden z fontów - powinny tam być kroje z symbolami, jak na przykład Wingdings, więc można znacznie wzbogacić tworzoną animację.

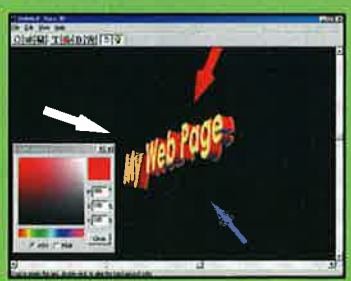
**4** Także w oknie "Text options" znajdują się przyciski, którymi można włączyć pogrubienie i kursywę. Można tam także wpisać wartość w polu "Aspec tratio", która pozwala na zmianę rozmiaru tekstu w poziomie. Jest to przydatne przy ściskaniu długich linii, albo rozciąganiu pojedynczych słów do pełnej długości banera. Nie zapomnij, że możesz po prostu zmieniać rozmiar głównego okna Xara3D, aby poprawić gabaryty tworzonego tekstu.

**5** Możesz także zmienić kolorystykę. Zamknij okno "Text options" i kliknij podwójnie na tekst, aby otworzyć okno "Text color". Innym wyjściem jest wybór koloru za pomocą przycisku "Extrude options", który znajduje się na pasku narzędziowym po prawej stronie przycisku "Text". Opcje "Matt" (matowy) i "Gloss" (błyszczący) w "Extrude options" kontrolują wygląd powierzchni tekstu, natomiast "Front face" i "Back face" ukrywają przednią lub tylną ścianę obiektu.

**6** Zaraz obok "Extrude" znajduje się przycisk "Bevel". Otwiera on kolejne okno, w którym możesz poeksperymentować z wyglądem krawędzi i sposobu w jaki są one tworzone. Dostępny jest szeroki wachlarz gotowych wzorów - praktycznie niemożliwy do wyczerpania zapas pomysłów. Przyciski "Mitre" i "Round" odpowiadają za to jak będzie wyświetlany tekst. "Mitre" podkreśla ostre krawędzie i rogi, natomiast "Round" zaokrągla je.




**7** Czego nie widzisz na tym obrazku, to fakt, że nasz tekst właśnie się obraca. Sprawiliśmy to wciskając przycisk "Start/Stop animation" oraz ustawiając opcje w oknie wywołanym przez "Animation options". Dodanie większej liczby ramek sprawi, że animacja będzie płynniejsza, ale wolniejsza. Opcja "Front face" zapewnia, że widz będzie widział zawsze przednią ścianę tekstu, natomiast "Clockwise" decyduje o kierunku rotacji.




**8** Jednak najbardziej interesujące opcje są wciąż przed nami. Kliknij na przycisk "Lighting", a otrzymasz bezpośrednią kontrolę nad trzema reflektorami, co pozwoli na zmianę ich parametrów i podgląd efektu "na żywo". Pozycję świateł zmienia się po prostu je przesuwając, a kolor można ustawić klikając podwójnie na reflektor (ustawienie barwy czarnej spowoduje jego wyłączenie). Warto teraz jeszcze raz pobawić się opcjami "Text", "Extrusion" i "Bevel".

**9** Zapewne chciałbyś także zrobić coś z tym nudnym, czarnym tłem. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem w dowolne miejsce obrazka i wybrać opcję "Background color", aby ustawić pojedynczy kolor albo "Background texture", żeby w tło wstawić plik tekstury - lub w naszym przypadku inny obrazek. Jeżeli będzie on zbyt duży do aktualnego okna, będziesz musiał zmniejszyć jego rozmiar w edytorze graficznym albo powiększyć okno.

**10** W końcu trzeba wyeksportować gotowy produkt do końcowej bitmapy. Jeżeli potrzebujesz tylko nieruchomego banera 3D, wybierz typ pliku GIF lub JPEG (JPEG jest najlepszy jeżeli umieściłeś w tle inny obrazek). Natomiast jeżeli chcesz mieć animowany tekst, wybierz opcję Animated GIF, jeżeli chcesz umieścić animację bezpośrednio na stronie WWW lub AVI jeżeli potrzebujesz ją do innego projektu.

# W ZASIĘGU DŹWIĘKU

www.jtt.com.pl

■ FANTASIA SP-G16
ZESTAW GŁOŚNIKOWY DLA NAKRĘCONYCH GRACZY, REGULACJA TONÓW, ROZSZERZONE EFEKTY 3D, GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 20 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ, DODATKOWE GNIAZDO SŁUCHAWKOWE

■ FANTASIA SW-G106
...DUM, DUM, DUM... MULTIMEDIALNY SYSTEM GŁOŚNIKOWY Z SUBWOOFEREM DLA ZAPALEŃCÓW CZUJĄCYCH GRY CAŁYM CIAŁEM, ROZSZERZONY BAS ...DUM, DUM, DUM... GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 10 - 300 HZ I 120 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ ...DUM, DUM, DUM...

Genius

■ SOUND MAKER 32
KARTA DŹWIĘKOWA PCI DLA KAŻDEGO, OBSŁUGA DIRECTSOUND3D, CYFROWY MIKSER, EMULACJA SB/PRO, 20-GŁOSOWA SYNTEZA FM

■ SOUND MAKER LIVE
KARTA DŹWIĘKOWA MULTI-CHANNEL PCI DLA DOMOWEGO KINA I PRAWDZIWYCH GIER, WYJŚCIE DLA ZESTAWU 5-GŁOŚNIKOWEGO, STANDARD SURROUND Q3D INTERACTIVE, WSPARCIE A3D I DIRECTSOUND3D, 128-GŁOSOWA SYNTEZA WAVETABLE YAMAHA XG

jtt® COMPUTER

# Wirusy

## Kochać to nie znaczy zawsze to samo...

**Był czas, gdy tylko niedojrzali emocjonalnie ludzie denerwowali się na dźwięk słów "I love you". Dlaczego więc świat sieci nagle stał się mniej kochliwy?**

Co około sześć miesięcy nowa, niemile widziana postać wpada do naszych skrzynek pocztowych. Czasami można ją również złapać przez e-mail, choć już częściej widujemy ją na pierwszej stronie porannej gazety.

### Stereotypy

#### Co jest prawdą, a co nie

**We wczesnych latach komputeryzacji wirusy przesyłane były przy użyciu współdzielenia dysków pomiędzy komputerami. Jednak dziś większość wirusów rozprzestrzenia się poprzez e-mail. Zazwyczaj, pojawiają się jako załączniki, które po otwarciu niszczą pliki w komputerze, a następnie używają e-maila do wysyłania siebie do każdego w książce adresowej. Oto szybki przewodnik do świata wirusów i programów wirusopodobnych. Dobry skaner antywirusowy, taki jak Norton czy McAfee wyszuka obiekty, takie jak:**

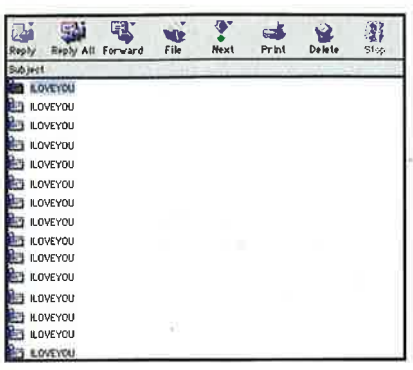
**Wirus: ciąg kodu zawierający instrukcje powielające go w plikach wykonywalnych i usuwający informacje na dysku twardym.**

**Koń trojański: jak się można spodziewać, destrukcyjny fragment kodu, który wygląda na nieszkodliwy. W przeciwieństwie do wirusów, nie powiela się.**

**Robak: Robak niszczy, powiela się i wysyła do innych komputerów poprzez sieć lub książkę adresową e-mail.**

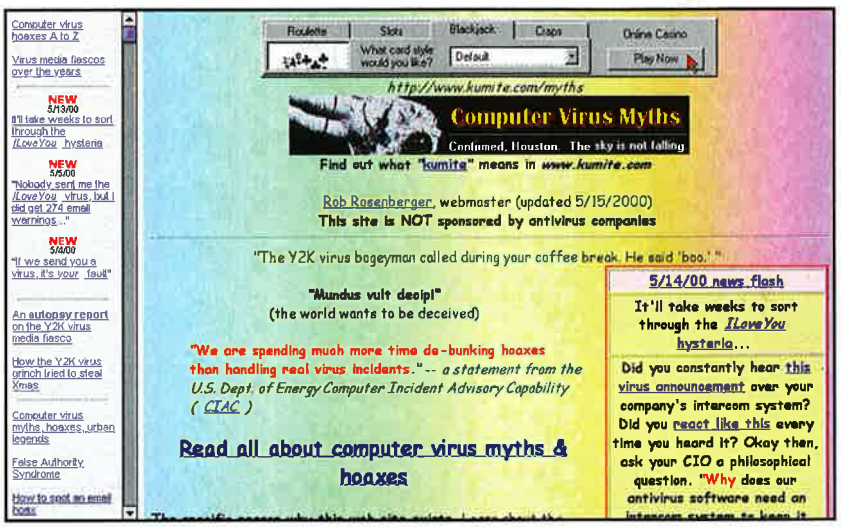
**Bubbleboy, Melissa i ILOVEYOU: supergwiazdy świata wirusów. Bubbleboy był pierwszym robakiem, który zwrócił uwagę mediów, a Melissa pierwszym, który spowodował rozległe zniszczenia, których koszty napraw sięgnęły miliardów. ILOVEYOU, który pojawił się w maju, był najbardziej niszczącym robakiem do tej pory, który przesłał nawet e-mailem listę wszystkich haseł w komputerze na skrzynkę w Filipinach. Wszystkich można było z łatwością uniknąć nie otwierając załączników w e-mailach, w których były ukryte.**

Ostatnimi takimi zwyrodnieniami byli Bubbleboy, Melissa i ILOVEYOU. Jest to fenomen, który musi być zidentyfikowany, najlepiej przez brodatego lekarza (albo przez cyberpsychologa) z poważnym nazwiskiem, które w sąsiedztwie słowa "prawo" powściągnie mądry język mediów. Jest to zagadnienie bardzo milenijne, wypieszczone i dotyczy nie tylko pojedynczych wysoko uprzemysłowionych zakładów i większości obszarów biznesu i handlu, ale również wywiera negatywny wpływ na poziom stresu pracowników przemysłu papierniczego, którzy bez skutku próbują sprostać żądaniom technohakerów zamawiających dodatkowe ryzy papieru i pogrążających się w swoich makabrycznych wizjach dotyczących końca świata. Zwiastunami tych wizji są raczej pryszczaci nastolatkowie ze złymi umiejętnościami społecznymi, niż zagraniczni terroryści z przypuszczalnie jeszcze gorszymi społecznymi umiejętnościami.




*Skrzynka odbiorcza pełna załączników, których należy się wystrzegać!*

**Zwiastunami tych wizji są raczej pryszczaci nastolatkowie z kiepskimi doświadczeniami towarzyskimi.**



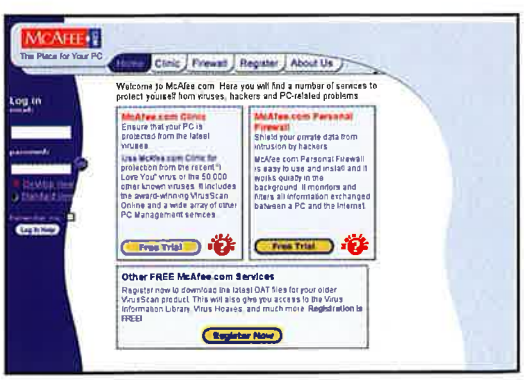

*www.kumite.com/myths podaje poufne informacje o wirusowych kawałach.*

### Nie ma się czego obawiać?

Wirus komputerowy jest małym fragmentem kodu komputerowego, który przenika do komputera jako zwyczajny program, dodając się do kodu źródłowego. Pierwszą rzeczą, jaką robi, to kopiuje się do innych programów znajdujących się w komputerze po to, aby po skopiowaniu programu przy użyciu dysku, sieci czy e-maila móc rozprzestrzenić się na inne komputery. Nie jest to jednak dokładny opis, ponieważ termin ten przypisywany jest także innym formom niechcianych programów posiadających efekty destrukcyjne.

Efekt działania wirusa jest prawie zawsze szkodliwy, stąd jego nazwa - jest to technologiczny odpowiednik przeziębienia lub grypy, z tym wyjątkiem, że nie można go złapać będąc w jego pobliżu. Jednym z najbardziej przewidywalnych symptomów "zarażenia" jest gwałtowna utrata danych na twardym dysku, samoistna zmiana nazw plików, oraz głupie teksty pojawiające się w edytorze Microsoft Word.

Wirusy występują w wielu różnorodnych typach i podczas gdy są one potencjalnie destrukcyjne, większość z nich jest z łatwością rozpoznawalna przez samego użytkownika, lub dostępny w sprzedaży skaner antywirusowy - program przeciwdziałający, który można kupić lub otrzymać z nowym komputerem. W dzisiejszych czasach, w których zagrożenie wirusami rośnie, jest to oprogramowanie standardowe.




*McAfee udostępnia szeroki wachlarz narzędzi dla PC - ich najsławniejsze to program antywirusowy.*

## Dlaczego Windows

### Ryzykowny interes

**Każdy system komputerowy narażony jest na wirusy, ale PC, na którym działają produkty firmy Microsoft, narażony jest szczególnie. Powody są trzy: po pierwsze, produkty firmy Microsoft są najczęściej używanymi na PC aplikacjami na świecie; po drugie, Microsoft pracował ciężko, aby zintegrować swoje aplikacje i system Windows, więc wirusowi łatwiej jest wykorzystać tą kompatybilność do wyrządzania maksymalnych szkód; i na koniec, każdy posiadający jakąś komputerową urazę ma ją prawdopodobnie do firmy Microsoft. Aby uzyskać więcej informacji o produktach antywirusowych, patrz strony www.symantec.com i www.mcafee.com. Aby uzyskać informacje o raczej pozbawionym smaku procederze wirusowych żartów, patrz kumite.com.**

### Nie panikuj

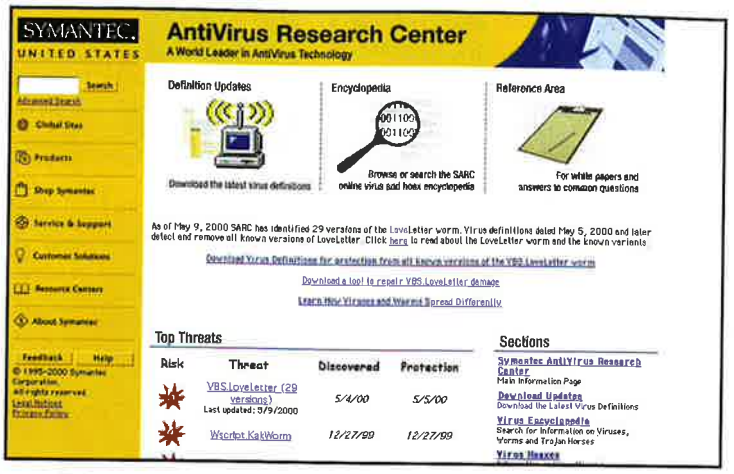
Częścią powodu, dla którego wirusy mają tak zdumiewający zasięg jest to, że najczęstszą drogą zarażenia jest e-mail. Uderzenie najgorzej znoszą zazwyczaj duże korporacje uzależnione od telekomunikacji, takie jak agencje prasowe. Kryzys odbija się najczęściej na biednym, starym felietoniście tłumaczącym serwisantom technicznym, że "owszem, wiem, że powinienem zrobić backup, ale potrzebuję tej strony o wskazówkach dla dekoratorów na wczoraj!".

Mieliśmy już okazję zademonstrować, że potrafimy przetrwać bez londyńskiej giełdy papierów wartościowych, więc mało prawdopodobne jest to, że rewolucja komputerowa zostanie spowolniona przez wirusy. Wszystkie nowe wirusy są szybko wyłapywane i często w przeciągu 24 godzin poprzez sieć wysyłane są odtrutki. Bądźmy szczerzy, w przeciwieństwie do podekscytowanych mediów, czy naprawdę zauważyłeś jakiś trwały efekt miłosnego wirusa?

### Profilaktyka i leczenie

Na ogół społeczność technologiczna posiada wyśmienite i prawie nieprzepuszczalne narzędzia ochrony przed wirusami. Kopie zapasowe danych wykonuje się regularnie, więc nawet, jeśli cały system będzie musiał być usunięty i uruchomiony od nowa, wynikiem będzie strata jedynie 24 godzin pracy. Co lepsze, istnieją przedsiębiorstwa takie, jak Symantec i McAfee, które specjalizują się w wykrywaniu i usuwaniu wirusów. Większość programów usuwających wirusy dostępnych w sklepach może być regularnie uaktualnianych poprzez sieć, więc w posiadaniu lekarstwa na ILOVEYOU można znaleźć się już następnego dnia, bez potrzeby rozstawania się z komputerem. Kombinacja profilaktyki - zaopatrz się w dobry program antywirusowy i uaktualniaj go - i wykonywania kopii zapasowych będzie chronić komputer przed wszelkimi infekcjami. □

*Oprac. Krzysztof Kruszyński*




*Sprawdź, jacy ludzie kryją się za programem Norton Anti-Virus, pod adresem www.symantec.com.*

# Word dotrzymał słowa

Projektowanie stron sieci Web

**Pragniesz zaprojektować stronę w Internecie? Na najbliższych dwóch stronach postaramy się udowodnić, że mając Worda nie trzeba się spłukać, aby twoje idee zostały wcielone w HTML-realność.**

Trudno jest dziś kupić nowego peceta, który nie miałby zainstalowanej już jakiejś wersji Microsoft Office, a zatem prawdopodobnie masz w swoim komputerze Worda, i już zdążyłeś się z nim zapoznać. No i dobrze, bo oznacza to, że nie będziesz musiał znowu wytrząsać zawartości swojej kieszeni, aby zdobyć soft potrzebny do tworzenia swoich stron WWW. Word to całkiem przyzwoity edytor WWW, zwłaszcza jeśli chcesz w sieci publikować przede wszystkim dokumenty tekstowe. Jednak najpierw musisz sobie przyswoić podstawy posługiwania się takim narzędziem. Którą wersję programu wybrać? W Wordzie 2000 Microsoft dodał więcej funkcjonalnych opcji HTML. Ale i Word 97 posiada dość sporo narzędzi, które pozwolą ci stworzyć stronę internetową. Jeśli jednak posługujesz się wersją 6 tej aplikacji, będziesz musiał ściągnąć ze strony Microsoftu dodatek zwany Asystentem internetowym (Internet Assistant). Jedną z największych zalet, posługiwania się Wordem przy projektowaniu stron WWW, jest to, że posługujesz się opcjami, do których zdążyłeś się już przyzwyczaić - nie musisz na nowo opanowywać interfejsu, menu itp. A zatem możesz tu skorzystać zarówno z istniejącego słownika użytkownika (więc nie musisz na nowo uczyć programu sposobu pisania swojego nazwiska, adresu i słów, których najczęściej używasz), jak i ze skrótów klawiaturowych, takich jak [shift]+[F3], by zamienić w danym słowie wielkie litery na małe i odwrotnie, czyli z tego wszystkiego, co wyróżnia Worda spośród innych tego typu aplikacji.

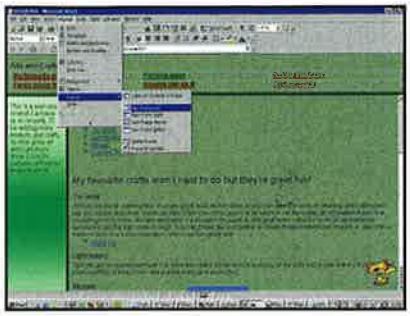
### Rutyna, która czaruje

To przykre, że nawet FrontPage, który jest przecież dziełem Microsoftu wyposażony jest w edytor tekstowy, z którym praktycznie nie da się pracować. Inne tego typu programy sprawiają się tu lepiej, jednak nie wydaje się nam, żeby którykolwiek z nich był w stanie pobić Worda w pod względem obrabiania słowa pisanego. Na przykład możliwość skorzystania z AutoFormatu, narzędzia, które zmienia wadliwie napisane słowa podczas ich wklepywania do komputera, zaznacza wyrażenia, z którymi ma problem, dodaje wielkie litery na początku zdania, automatycznie formatuje numerowane listy nagłówków, wpisuje daty itd. To tak, jakby posiadać w komputerze swojego osobistego korektora, który wybawi cię z tarapatów, jeśli nie jesteś pewny, jak dany wyraz należy napisać poprawnie pod względem ortograficznym. Poza tym poszukuje on znaków, takich jak @ czy http, tak, że nie musisz tworzyć w dokumencie hiperłączy własnoręcznie - wpisujesz jedynie adres

## Początki

### Przystojny

**Sieć to coś wspaniałego - każdy z nas posiada swoją stronę WWW, mają je nawet nasze pieski. Jednak wyglądają one przeważnie tak, jakby tylko pieski były odpowiedzialne za ich tworzenie. Właściwy wygląd znaczy w sieci więcej niż gdziekolwiek indziej. Łatwo jest, jeśli dana strona ci się nie spodoba lub gdy nie jesteś w stanie znaleźć na niej tego, czego szukasz, przejść gdzieś indziej. A zatem tworząc swoją własną witrynę, zachowaj dyscyplinę: nie posługuj się na niej wszystkimi swoimi ulubionymi czcionkami naraz, chyba że ma ona wyglądać jak wybuch w fonto-manufakturze, czy też nie stosuj w każdym tekście Couriera, ponieważ nie wszyscy z odwiedzających twoje strony korzysta z alfabetu obrazkowego ze zwierzątkami. Niech twoja strona nie ciągnie się w dół przez kilka kilometrów - nawet jeśli ludzie mają pasek przesuwu strony, nie oznacza to, że będą oni chętnie z niej korzystali, aby gdzieś na szóstym kilometrze dobić się do tego, czego poszukują. Jasno pokaż, co i gdzie można znaleźć na twojej stronie. Pomyśl, jak długo zajmie ładowanie się danych obrazków czy pluginów za pomocą modemów 56K. Dobrze jest przypomnieć sobie strony, które ci się kiedyś spodobały i pomyśleć, co w nich takiego było, co cię urzekło. Możesz się zasugerować, ale całość wykonaj po swojemu - w końcu to twoja strona.**



*Aby "połamać" logicznie swoją stronę, posłuż się ramkami. Gdy umieszczać razem dwa związane ze sobą działy, odwiedzający będzie w stanie dotrzeć do informacji w dogodny dla niego sposób.*

URL, a Word samodzielnie go podkreśli w odpowiednim stylu i uczyni z niego aktywny odnośnik. Prościzna! Wybierz Narzędzia -> Autokorekta -> Autoformatowanie i ustaw poprawki, które ma dla ciebie wykonywać Word i czy każdy adres e-mailowy i URL ma stawać się automatycznie aktywnym linkiem. Naciśnij [ctrl]+[Z] lub Edycja -> Cofnij, aby zlikwidować wprowadzane w trakcie pisania zmiany.

Minusem w przypadku pracy z danym edytorem tekstów jest to, że o stworzonej w nim stronie WWW myślisz jak o zwykłym dokumencie tekstowym. Żaden problem, jeśli chcesz jedynie, aby wyglądała ona jak np. list. Dobre strony internetowe nie są rozciągnięte w dół na całe kilometry i posiadają jakąś strukturę. W Wordzie można to wykonać stosunkowo sprawnie. HTML umożliwia ci wykonywanie podstawowych komend związanych z ułożeniem strony, takich jak wyśrodkowanie tekstu czy wskazanie, aby umieszczony obrazek znajdował się zawsze z lewej strony od tekstu. Ale ponieważ nie wiesz, czy wszyscy odwiedzający twoje strony mają zainstalowane najnowsze wersje przeglądarek mogących obsługiwać standard DHTML (Dynamic HTML), to nie możesz mieć też pewności, że układ strony, którą projektujesz będzie wyglądał dokładnie tak samo na monitorach każdego z nich. Na całe szczęście nie musisz tu angażować profesjonalnych pakietów DTP, aby naprawić tę niedogodność - tabele i ramki sprawiają, że strony będą zachowywały się "grzecznie" i dostosują się do większości typów rozdzielczości monitorów. Word umożliwia pracę z obydwoma tymi elementami.

## Od podstaw

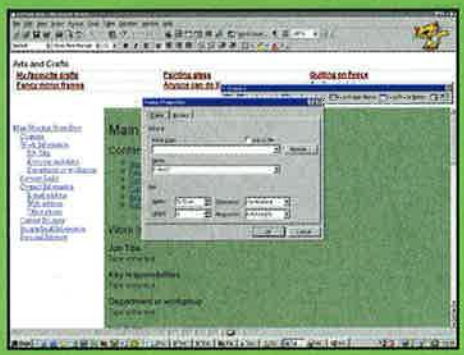
Posłuż się ramkami, aby porozmieszczać materiały na swojej stronie - ramka z lewej strony świetnie się sprawdzi w roli nawigatora, dzięki któremu odwiedzający będzie w stanie dostać się do głównych działów twojej witryny. Działy możesz też umieścić na górze, razem ze swoim logo oraz informacjami o nowościach w ramce bocznej. Jeśli budujesz swoją stronę od podstaw, wykorzystaj w tym celu Kreator Stron sieci Web (Plik -> Nowy -> Strony sieci Web), lub umieść ramki tam, gdzie się mają znaleźć na nowej stronie (Format -> Ramki -> Nowa strona z ramkami i dalej posługuj się paskiem narzędzi Ramki). Na początku dodaj ramki w nagłówku i stopce, później następne. Większość szablonów stron WWW dostarczonych z Wordem wykorzystuje tabele (lub tabele

## Krok po kroku z Siecią

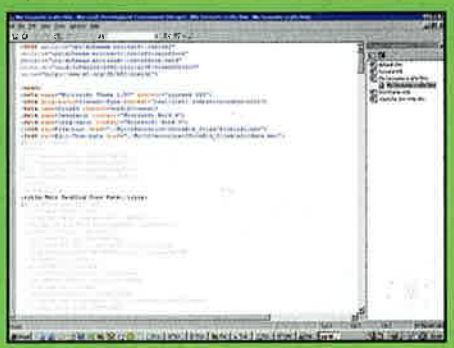
### Prościzna

**1** *Jeśli zaczynasz od podstaw, zdaj się na szablony dołączone do Worda 2000. Wybierz Plik -> Nowy i odszukaj szablonów w zakładce Strony sieci Web (jeśli chcesz rozpocząć od czystej strony, wybierz Pusty dokument na zakładce Ogólne lub po prostu stwórz jakąkolwiek nową stronę).*

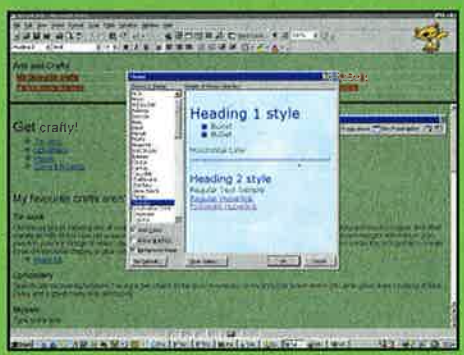
**5** *Posłuż się Wstaw -> Zakładka, aby w środku strony umieścić kotwicę (anchor), do której możesz odnieść łącze, do którego można się przenieść ze spisu treści, albo wykorzystaj widok rozwijanego drzewa dokumentu w Umieść w tym dokumencie, aby wybrać dowolny nagłówek w dokumencie, który chcesz potraktować jako cel odnośnika.*



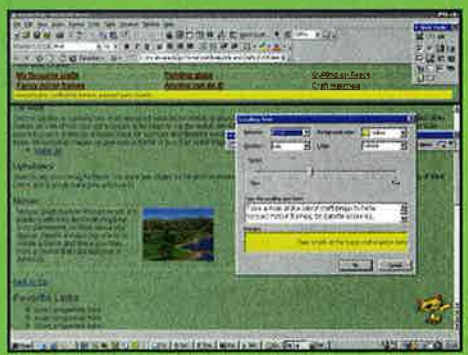
**2** *Kliknij Format -> Ramki -> Nowa strona z ramkami. Posłuż się opcją Właściwości ramki, aby ustalić atrybuty, wybierz stronę WWW, do której chcesz załadować ramki lub dodaj do niej zawartość - wykorzystuje ona twoje nagłówki do budowy listy odnośników, jeśli zmieniły się one, naciśnij [F9].*



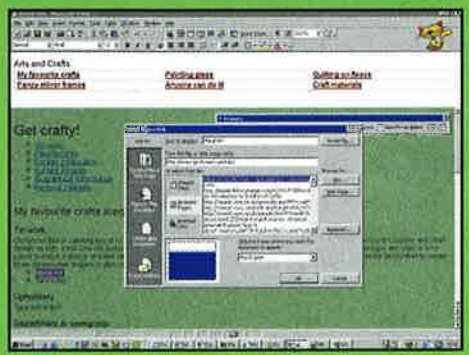
**6** *Aby zobaczyć postać HTML swojego dokumentu, przejdź do Widok -> Źródło HTML (miej pod ręką płytę z Office, ponieważ opcja ta może nie być zainstalowana, kiedy pierwszy raz z niej korzystasz). Strona otwiera się w środowisku programistycznym Microsoftu (Microsoft Development Environment). Dokument HTML można otworzyć w Wordzie ponownie w jego pierwotnej postaci.*



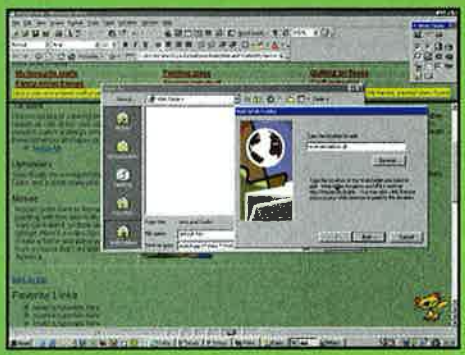

**3** *Motywy dają ci zbiór powiązanych ze sobą obrazków do wykorzystania w tle, a także linie, wskaźniki czy kolory tekstów. Wybierz Format -> Motyw i przeglądnij listę. Jeśli potrzebujesz obrazka do tła, możesz wybrać mieniące się lub standardowe kolory, grafikę prostą lub dynamiczną.*



**7** *Dzięki paskowi narzędziowemu Narzędzia sieci Web możesz stworzyć formy i skrypty (JavaScript lub VBScript), użyć WebBots Microsoftu lub aplety Javy, lub wciągnąć na swoje strony dźwięki i animacje wideo. Migoczący przesuwający się tekst wygląda cudownie, ale nie starsze przeglądarki wyświetlą w tym miejscu pustą dziurę.*



**4** *Nie ma nic prostszego niż stworzenie hiperłącza. Wstaw wybrany tekst lub obrazek, wybierz go i przejdź do Wstaw -> Hiperłącze ([alt]+[ctrl]+[H]). Word przechowuje listę ostatnio otwartych plików, stron WWW, które przeglądnąłeś i odnośników, którymi się posługiwałeś. Możesz też dany URL po prostu wkleić.*



**8** *Jeśli posiadasz swój własny serwer lub odpowiedni dostęp od swojego ISP do folderu sieciowego, możesz zachować swoje strony na serwerze. Wybierz Plik -> Zachowaj jako stronę sieci Web i na pasku Miejsce stwórz nowy Folder sieciowy (wpisz URL w okno dialogowe Nowy folder). Jeśli nie masz takiej możliwości, będziesz musiał posłużyć się klientem FTP.*

Inspirujące

Wyjątkowe

Otwarte

Zadbane

# PCFormat®

www.pcformat.com.pl

Kuszące

Troskliwe

Bogate

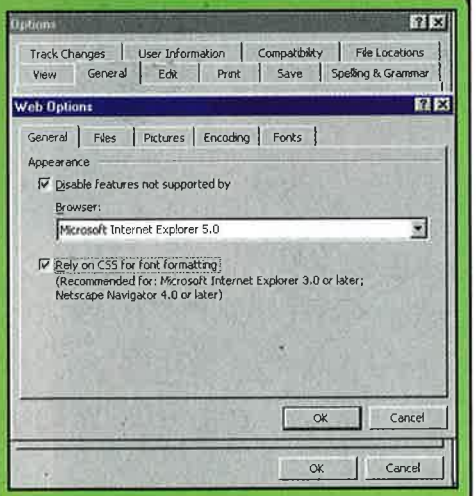
Czułe

Pomysłowe

**Czasopismo sformatowane pod twoim kątem**

## Supersugestia: W objęciach przeglądarki

**Aby zmienić dokument Worda w stronę WWW, wybierz Widok -> Układ sieci Web, aby zobaczyć, jak mniej więcej będzie on wyglądał podczas pracy. Aby zobaczyć ostateczny wygląd, kliknij Plik -> Podgląd strony sieci Web, aby uruchomić nowe okno przeglądarki z twoim dokumentem wyświetlonym w roli głównej. Word 2000 pozwala ci też automatycznie wyłączać dowolną cechę Worda, która nie jest obsługiwana przez daną przeglądarkę. Wybierz Narzędzia -> Opcje, otwórz zakładkę Ogólne i przejdź do Opcje internetowe. Określ tam przeglądarkę i ustawienia CSS, ale zaznacz też inne opcje, na przykład - jakiej grafiki używasz - PNG czy JPG?**

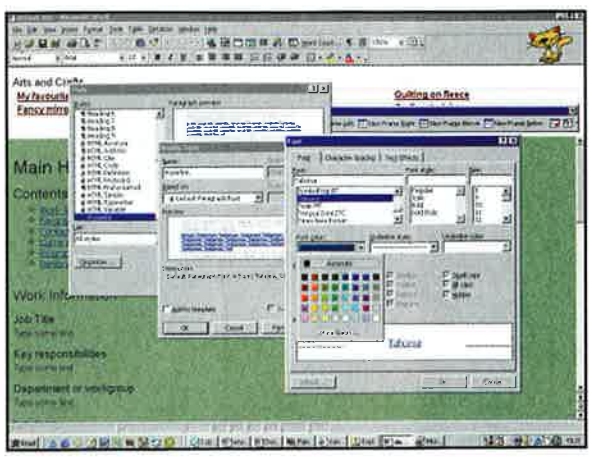



*Łatwo jest zobaczyć, jak twoje dokumenty Worda będą wyglądały jako strony WWW. Przejdź do Widok -> Układ sieci Web, lub Plik -> Podgląd strony sieci Web, aby otworzyć przeglądarkę.*

## Inteligentne zarządzanie pustką

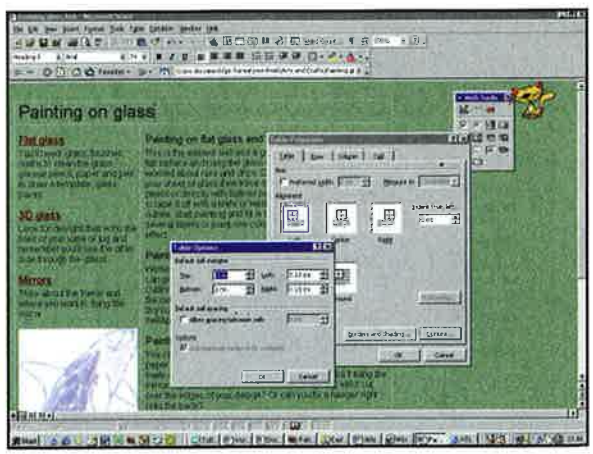
Rozsądnie użyte białe przestrzenie w tabelach mogą być bardzo efektowne wizualnie. Kontrolujesz to za pomocą ustawień dotyczących odstępów między kolumnami oraz wielkości "obicia" (przestrzeń między wewnętrznym marginesem komórki a tekstem lub obrazkiem w komórce) w oknie dialogowym Opcje tabeli. Wybierz Tabela -> Właściwości tabeli i kliknij Opcje. Aby określić odstępy między komórkami, wybierz Pozwól na odstępy między komórkami i wprowadź wybraną miarę. Dla "obić" wpisz liczbę w Domyślnym marginesie komórki. Kiedy już wykonasz swój projekt, możesz ręcznie wybrać kolory lub też wykorzystać dostarczony motyw - wybierz Format -> Motyw, aby zmienić lub zastosować dany wygląd. Dodaj jeszcze uwagi i już możesz zagnieżdżone w tabelach), aby umieszczać elementy na stronie. Jednak nie jesteś na nie skazany. Pomyśl o swojej przygotowywanej stronie jak o jednej wielkiej tabeli, gdzie każda komórka zawiera obrazek lub tekst, lub inną tabelę z kolejnymi obiektami. Jeśli chcesz zwykłą tabelę, przejdź do Tabela -> Wstaw tabelę i wybierz liczbę kolumn i wierszy, jednak opcja Rysuj tabelę z tego samego menu jest o wiele bardziej funkcjonalna. Rysujesz obszar dla tabeli, a następnie kreślisz linie, gdzie mają przebiegać kolumny i wiersze - możesz stworzyć pojedynczą komórkę biegnącą wzdłuż górnej części strony, podzielić resztę tabeli na regularne i nieregularne komórki, a następnie narysować kolejną tabelę wewnątrz danej komórki, aby uzyskać dokładnie taki wygląd strony, jaki chcesz. Niech podczas pracy z tabelami ich obrysowania pozostaną widoczne. Wyłącz je dopiero, gdy strona będzie już gotowa (Tabela -> Ukryj linie siatki). Jeśli chcesz wyróżnić daną tabelę, Word posiada trzy zaprojektowane specjalnie dla sieci style obrysu (kliknij tabelę, następnie wybierz Autoformatowanie tabeli i przejdź na sam dół okna Formaty). Możesz też wybrać dowolny styl z tych znajdujących się oknie dialogowym Obramowanie i cieniowanie (Format -> Obramowanie i cieniowanie -> Obramowanie).

*To dziwne, że jedyną rzeczą, której nie możesz zmienić jako części tematu strony jest kolor hiperłącza. Wybierz jednak Format -> Styl i wybierz Hiperłącze, a następnie określ konkretną czcionkę oraz kolor, który chcesz.*



swoją pracę zapamiętać. Word 97 daje ci opcję zachowania pliku w formacie HTML, natomiast Word 2000 posiada funkcję: Plik -> Zachowaj jako stronę WWW, która zachowuje wszystkie dane, które posiadasz z samym plikiem HTML, takie jak obrazki i strony z ramkami. Word konwertuje wszystkie linki, które może w odnośniki względne, a zatem możesz przenosić pliki bez obawy, że wewnętrzne linki trzeba będzie zmieniać po umieszczeniu dokumentu np. na serwerze (/image/bullet.gif, a nie C:/Moje dokumenty/Moje obrazy/bullet.gif). Jeśli pragniesz stworzyć złożoną witrynę WWW, którą zamierzasz regularnie uaktualniać, z długimi nazwami w adresach URL, które trzeba by było zmieniać, powinieneś posłużyć się w tym celu specjalnymi pakietami do edycji WWW. Jednak w przypadku większości projektów Word powinien sprawdzić się idealnie. □

*Oprac. Mariusz Turowski*

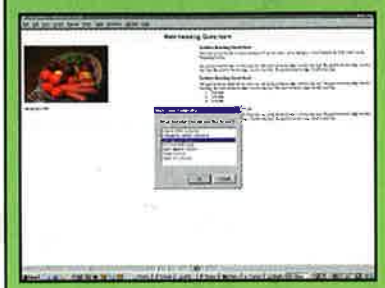



*Ułóż wszystko na swoje miejsce, tworząc tabele z komórkami w miejscach, gdzie się one przydadzą. Następnie zdecyduj się na określoną odległość między komórkami, żeby mieć pewność, że obrazki nie będą zasłaniały tekstu.*

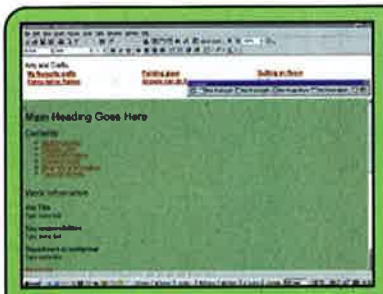
## Strona WWW

### Szybko i bezboleśnie

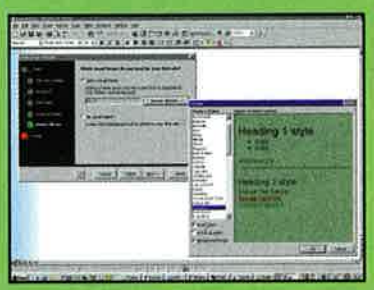
**1** *Kreator stron WWW jest najprostszą metodą stworzenia własnej witryny, ale najlepiej go wykorzystasz, jeśli najpierw pomyślisz o jej wyglądzie i sposobie poruszania się po niej. Tutaj wybierz grupę ramek - później będziesz mógł to zmienić, ale nie jest to takie proste, a zatem pomyśl dwa razy, zanim zdecydujesz się na coś konkretnego.*



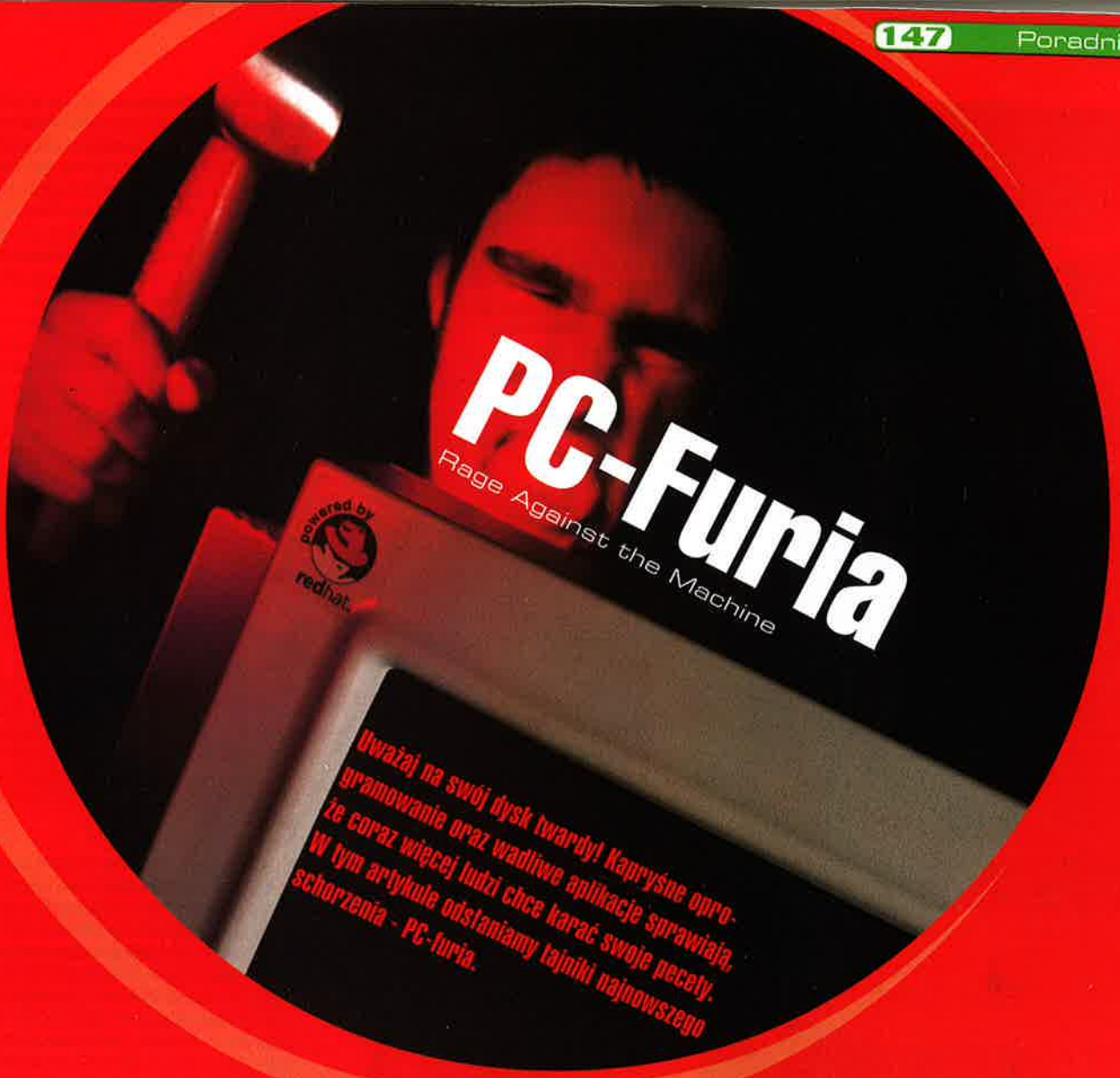
**2** *Możesz dodać istniejące strony, puste kartki lub dodatkowe dokumenty HTML, korzystając z szablonów WWW, które są wbudowane w Worda (wybierz z odpowiedniej listy). Kliknij na szablon, aby zobaczyć projekt zanim zdecydujesz się na taki, a nie inny wygląd. Możesz je dodać automatycznie do sposobu nawigacji.*




**4** *Istnieje też w Wordzie podstawowa strona, która czeka, abyś wprowadził do niej swój własny tekst, odnośniki i całą resztę. Możesz zmienić temat lub dodać kolejne strony oraz stworzyć odnośniki. Idealne rozwiązanie na początek twoich projektowych przygód.*



**3** *Jeśli nie posiadasz obrazków i zestawu kolorów, które pasowałyby ci do twojego projektu, sprawdź najpierw tematy sieciowe Worda. Niektóre trzymają klasę, ale spotkasz też i takie całkowicie beznadziejne. Później możesz w nich zmieniać nagłówek i kolory odnośników.*




Czyż to nie zabawne, że to, co najbardziej kochasz, najczęściej okazuje się przyczyną twojej furii? Na przykład kobiety i samochody. Zwykle są to najpotężniejsze oznaki twojego szczęścia, którego wszyscy ci zazdroszczą. Ale gdy tylko dziewczyna cię opuści lub nastąpi wzrost stawki ubezpieczeniowej, zaraz obracają się one w przedmiot twojej wściekłości i dziwisz się sobie, jak w ogóle mogłeś na nich kiedykolwiek zawiesić nawet swoje oko. Z komputerami sprawa wygląda dokładnie tak samo. Nieważne, jak mocno twoje serce biło to tego mocarnego Pentium III - każdy błąd niepoprawnej strony czy zamieszki odbywające się w rejestrze twojego systemu coraz bardziej przekonują cię, że jednak pecety to wcale nie takie cudowne stworzonka, jak sądziłeś jeszcze niedawno. I zanim postanowisz wyłączyć swój monitor, wnet wpełza na niego śmiercionośny niebieski ekran, dając ci możliwość doświadczenia na żywo, co to znaczy PC-furia. Tak jak w odgrzewanym sequelu do tławego filmidła, po takim doświadczeniu zawsze przychodzi rajd bohatera w nieznane, po rozległych drogach, prériach, ku zachodowi słońca. Różnego rodzaju brukowce od dawna rozpaczliwie poszukują swoich definicji tego typu, na przykład furia szpitalna czy furia samolotowa, ale w porównaniu z PC-furią wszystkie one wydają się nieszczęsnymi podróbkami tego, co kończy się zwykle prawdziwą rzezią.

## Zabawka naszego wieku

Bez względu na to, jaką perspektywę przyjmiemy, pecety muszą być określone jako jeden z najważniejszych wynalazków 20 wieku. I jednocześnie są one jednymi z najbardziej irytujących, zaraz za sposobem pakowania prezerwatyw i ogórkach w Big Macach. Pecety hałasują. Są kapryśne. Trudne do skonfigurowania. Działają płynnie do momentu, kiedy nie zaczniesz instalować na nich oprogramowania. Co więcej - pulpit typowego komputera bardzo szybko staje się zapchany bardziej niż wąskie gardła we wrocławskiej infrastrukturze komunikacyjnej, a całość - tak stabilna jak kroki techno-fana po zakwaszonej całonocnej imprezie w klubie. Zaczynamy nienawidzić swoich komputerów i możemy w każdej chwili przytoczyć całą armię argumentów, dlaczego. Raport z badań przeprowadzonych na zlecenie Symanteca, opublikowany przez National Opinion Poll (Narodowe Badanie Opinii Społecznej) w Wielkiej Brytanii pokazuje, że niewiele mniej niż połowa badanych doświadczyła złości i gniewu podczas pracy z komputerem. Trochę więcej stwierdza, że zdarza się im zakląć do peceta, a jedna trzecia wszystkich badanych przyznała się do aktu fizycznej przemocy w stosunku do swoich komputerów. Niby żadna rewelacja. Jednak oddzielne badania przeprowadzone w Mori ujawniają kolejne dane, pokazujące, z jak doprawdy niebezpiecznym i coraz bardziej rozprzestrzeniającym się fenomenem mamy do czynienia. Czytając to sprawozdanie, można by dojść do przekonania, że kraj znajduje się od znacznego już czasu w stanie wojny w Windows. Co czwarty badany stwierdza, że widział, jak ich współpracownicy uderzyli komputer. Co ósmy widział kolegów z pracy, którzy wyżywają się na ekipie z działu technicznego, gdy coś z ich komputerami poszło nie po ich myśli. A ponad połowa przyznaje, że zostali doprowadzeni przez swoje maszyny do takiego stanu, że mieli już chęć na "kontratak", choć jednocześnie co szósty przyznaje, że problem pojawił się prawdopodobnie z ich winy. Podobne statystyki pokazują nam, że nikt tak naprawdę nie powinien czuć się w swoim miejscu pracy bezpieczny - przecież nigdy nie wiadomo, który driver nagle okaże się nieaktualny, w którym momencie instalacja nowego oprogramowania się zatrzyma, czy jaka znowu aplikacja pokaże w najmniej oczekiwanym momencie, że jednak programiści popełnili przy jej pisaniu parę błędów. Lub jaki pomór zwiastuje kolejne wyskoczenie na ekran tego przeklętego Asystenta pakietu Office.

## Bum, bum, już nie żyjesz!

Ale może powinniśmy przyjrzeć się Ameryce, aby przekonać się o tym, co nas jeszcze czeka? Nie tak dawno temu w Issaquah w stanie Waszyngton policja aresztowała 43-letniego mężczyznę po tym, jak wystrzelił on z broni palnej

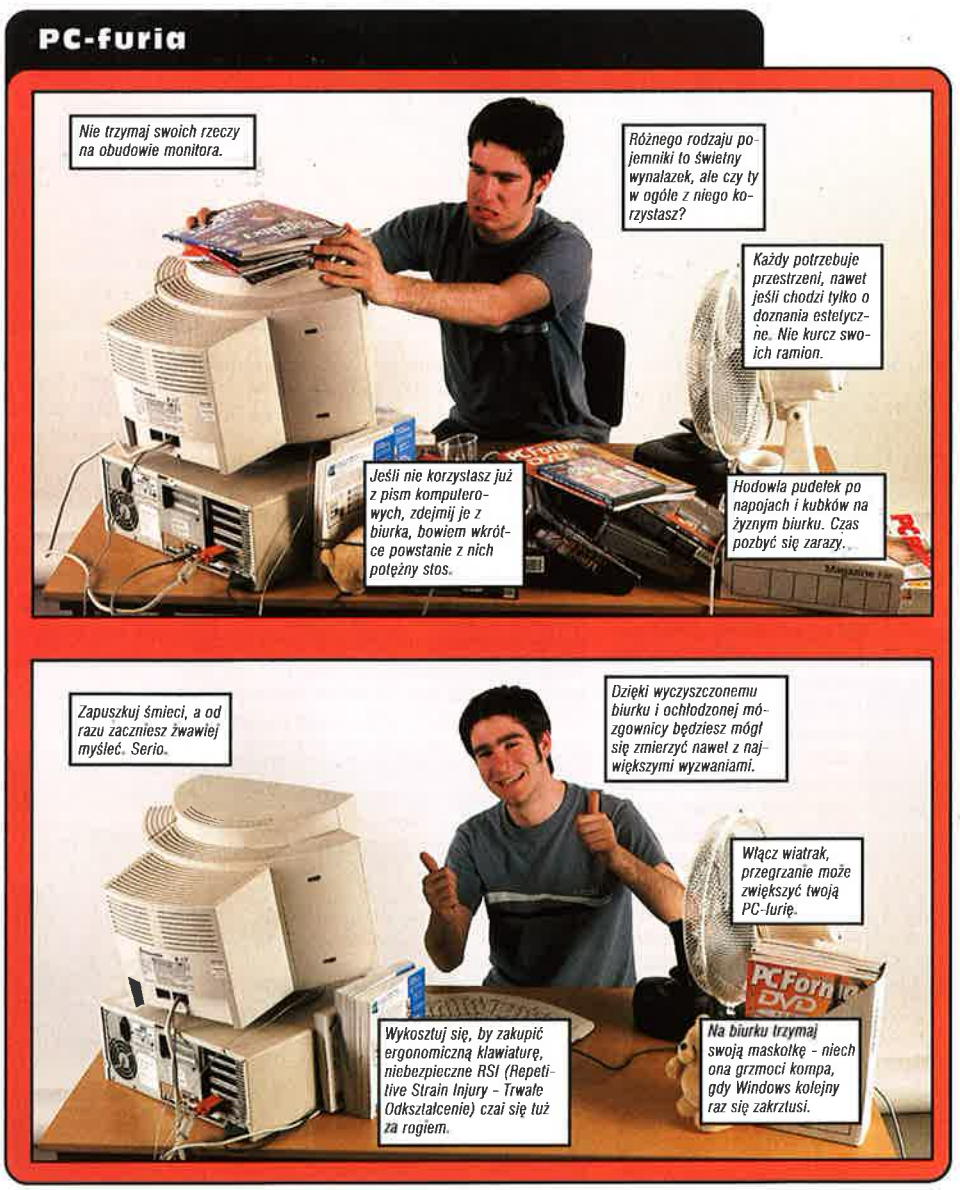
do swojego komputera. Policjanci wkroczyli do akcji, gdy człowiek ten otworzył ogień do swojego peceta Pentium II, oddając cztery pociski w jego dysk twardy, jeden w monitor i kolejny w obudowę. Według dziewczyny aresztowanego był od dłuższego już czasu chodził on przygnębiony i apatyczny z powodu problemu, który miał ze swoim pecetem. Na całe szczęście w naszym kraju jeszcze nie mamy morderców komputerów, ale biorąc pod uwagę, że życiu coraz większej części z nas zaczyna toczyć się wokół przycisku Start należy oczekiwać, że PC-furia stanie się już wkrótce czymś więcej niż jedynie frazesem i metaforą, na których zarabiają brukowce. Jednak czy jest to naprawdę aż tak poważny problem? Przecież kołnierzyki wszystkich nas jakoś ugniatają, a niecierpliwy pstryczek w obwody peceta nie powinien być od razu traktowany jako zbliżające się schorzenie psychiczne. Pamiętajmy ponadto, że tego typu zjawiska nie są czymś, na co monopol ma tylko wiek 20. Otóż ponad sto lat temu mieliśmy do czynienia z ruchem ludystów, którzy niszczyli urządzenia w fabrykach. Oskarżali oni maszyny tekstylne, że zabierają ich miejsca pracy. Rozwścieczony tłum robotników przypuścił całonocny atak na fabryki, doszczętnie dewastując sprzęt, który się tam znajdował. Fakty mówią same za siebie. PC-furia to coś, co istnieje od bardzo dawna - komputery pozbawiają nas pracy i powodują, że nasze gry działają zbyt wolno. Już niedługo nadejdzie czas, że Pentium V będzie się umawiał z twoją dziewczyną na nocne randki korzystając z tego, że ty w tym czasie będziesz musiał wyjść, aby załatwić najnowsze sterowniki do jego karty graficznej. Oczywiście, PC-furia to jest pewnego rodzaju problem, ale cóż możemy zrobić? Czy jesteśmy skazani na wieczną relację ze swoją maszyną opartą na gwałcie? Na całe szczęście - nie. Tak naprawdę jest całe mnóstwo rzeczy, które możesz zrobić, aby naprawić stosunki ze swoim komputerem, zanim krew się poleje.

*Krok pierwszy: Psycholodzy zwykle doradzają pozbycie się problemów przez ekspresję. A więc, aby stłumić naszą narastającą PC-furię zdecydowaliśmy się roztrzaskać nasz system.*

*Krok drugi: Ja ci dam Błąd Strony Kernela... Pomimo tego ohydnego smaku.*

## Bałagan z głowy

PC-furia żżera czas, pieniądze i nadgryza twoje poczucie godności - w końcu sprowadza się do wylewania żalu na beżowe pudełko pełne elektronicznych bajerów. Na szczęście nietrudno wygrać w tej bitwie. Ku zaskoczeniu wszystkich, okazuje się jedmak, że miejsce, od którego masz zacząć swoją terapię zapobiegawczą nie jest naprawa samego komputera, ani nawet odpowiednie skonfigurowanie systemu operacyjnego. Pierwszą rzeczą, którą musisz tu wykonać jest zapanowanie nad otoczeniem, w którym przychodzi ci pracować. Dokładnie - chodzi o tę jamę, w której umieszczone jest biurko z twoim sprzętem. Tak, badania pokazują, że zaśmiecone miejsce pracy lub brak pola manewru będzie bardziej drażnił przeciętnego użytkownika peceta niż piórko w bieliźnie. Zacznij od pozbycia się wszystkich szpargałów w okolicy. Czy naprawdę wciąż niezbędne ci są te kompakty CD-Action, które dostałeś od nas w grudniu ubiegłego roku? I jak wiele jeszcze podkładek pod myszki ze swoimi ulubionymi bohaterami seriali komediowych chcesz zgromadzić w tym samym miejscu? A czy wydruk twojego autoexeca sprzed dwóch miesięcy dalej ma ci pomóc rozwiązać problem z uruchomieniem systemu? A czemu wciąż się tu pęta karta rejestracyjna Tomb Raider 3 - mówię serio: wypełnij ją i wyślij natychmiast albo wyrzuć ją do kosza.




Kolejnym problemem, który nawet najbardziej spokojnych użytkowników może zmusić do nie kontrolowanego ciskania mięsem są zwoje kabli wiecznie oblegające komputer. Już za czasów Atari 8800 ludzie nie mogli poradzić sobie z wijącymi się i sterczącymi przewodami. Problem jest nadal aktualny. Z obudowy typowego systemu wystaje około tuzina różnego rodzaju kabli, a kiedy jeszcze dodać te, które kiedyś tam podłączyłeś, by zaraz wyciągnąć je z gniazdek i cisnąć na ziemię - zamieszanie zaczyna przypominać moment szczytowy z filmu katastroficznego. Stąd już bardzo krótka droga do PC-furii w całej okazałości. Ale i na to znajdzie się recepta. Po pierwsze, staraj się nie okręcać maksymalnie kabli, podłączając je do odpowiednich gniazdek w obudowie komputera. Spróbuj też grupy kabli połączyć, owijając je taśmą klejącą. Najpewniejszym rozwiązaniem będzie zainwestowanie w bezprzewodową klawiaturę i myszkę. Fakt, niektóre starsze modele powodowały pojawienie się jeszcze większej ilości siwych włosów niż przy korzystaniu ze standardowych rozwiązań, ponieważ ich podczerwone oczy nie mogły na swojej drodze napotkać żadnej przeszkody. Jednak najnowsze urządzenia tego typu działają już całkiem rozsądnie. Magia krótkofalówek bezprzewodowych, które można zobaczyć w zestawach producentów, takich jak Logitech oznacza, że połączenie między komputerem a urządzeniami, za pomocą których nim sterujesz nie zostanie zerwane tylko dlatego, że przez nieuwagę w złym miejscu położysz filiżankę kawy czy etui na pióra. Technologia bezprzewodowa może cię kosztować kilkakrotnie więcej niż zwykłe rozwiązania, ale ilość czasu, który dzięki niej zaoszczędzisz, nie musząc okrążać biurka, aby się dostać do źle włożonej wtyczki jest tego jak najbardziej warty.

## Gładkie modelki

Po tym, jak już wyrzuciłeś wszystkie swoje śmieci i uporządkowałeś pozawijane kable, jest jeszcze jedna rzecz, która może wprowadzić harmonię do twojego komputerowego miejsca pracy. Czas na odrobinę innowacji. Najpierw pozbądź

się swojego wysłużonego monitora, próbując zaopatrzyć się w taki, który nie będzie wywoływał niepożądanych skutków. Choć, z cenami kręcącymi się w okolicy 3.000 złotych, płaskie monitory TFT to jeden z najdroższych elementów zestawu komputerowego, powinieneś rozważyć, że posiadanie dzięki niemu dwa razy więcej wolnej powierzchni na biurku to coś, o co warto się pokusić. Monitory z płaskimi wyświetlaczami łatwo jest przestawiać, tak więc dzięki nim bez problemu można dowolnie dostosowywać swoje miejsce pracy. Poza tym ich waga również jest atutem w momencie, gdy na przykład chcesz gdzieś przetransportować swój sprzęt. Dźwiganie 17-calowego tytana, nieważne - do drugiego narożnika pokoju czy do mieszkania kumpla w dzielnicy po przeciwnej stronie miasta, to horror. Ale nawet na tym możliwość zapobiegania PC-furii się nie kończy. Większość ofiar "napadów okienkowych" przyznaje, że czuje oblewającą je gorączkę, gdy zbliża się szał na peceta. Rozwiązanie? - Spraw sobie wiatraczek na biurko. Większość redaktorów w CD-Action posiada takie urządzenia na biurkach, bo łatwiej jest opamiętać się i nie wybuchnąć, jeśli w twoją twarz dmucha ożywczy chłodek. Czy jest jeszcze coś, co może pomóc ci zapanować nad sytuacją przy twoim biurku? Tak - urządzenie, na którym siedzisz. Mimo że nie ma ono nic wspólnego z procesorami i płytami głównymi, powinieneś je traktować jako rzeczywisty komponent swojego systemu. Pierwsze zagrożenie pojawia się w momencie, gdy nie jest ono komfortowe. To brzmi jak komunał, ale nie zdajesz sobie zapewne sprawy, jak wiele osób siedzi na czymś, z czego chciałaby jak najszybciej uciec. Usiądź teraz na swoim krześle. Czy pasuje do twojej sylwetki? Jaka jest wysokość siedzenia? Czy musisz garbić się, aby sięgnąć swojej klawiatury?

*Krok trzeci: W końcu wygraliśmy. Nasz pecet legł w gruzach. Nareszcie nie musimy też być antystatyczni, gdy chodzi o dotykanie maszyny.*

## Stare gałgany

A zatem ustaliliśmy już, że twoje środowisko pracy jest bardzo istotne. Ale wiesz co, musisz też uwzględnić jeszcze jedno środowisko - swojego systemu operacyjnego. Jeśli menu Start w Windows rozwija się przez pięć minut, pulpit posiada sześć warstw folderów i skrótów, a we wszystkich katalogach na dyskach panuje bałagan jak w hipermarkecie podczas promocji przedświątecznych, porządkowanie papierków i ustawianie krzesła na odpowiednią wysokość niczego nie zmieni. Aby rozwiązać niektóre z dręczących cię zjaw, spróbuj zacząć od wyczyszczenia zawartości menu Start. Czy naprawdę potrzebujesz skróty do programów, które zostały już dawno temu usunięte z systemu lub pliki pomocy do Internet Explorer wersja 3.1? Kiedy już się z tym uporasz, może czas zająć się przepełnionym koszem systemowym? Dalej zdefragmentuj dysk twardy, wyczyść katalog z plikami tymczasowymi i w ogóle spraw, aby twój pecet stał się miły narzędziem pracy, a nie przedmiotem do kopania w momentach kryzysowych. Istnieje 1001 sposobów, aby zaprzyjaźnić się ze swoim komputerem, jednak mimo to przykłady wskazują, że niektórzy ludzie nigdy się tego nie nauczą. Zwłaszcza nie ci, którzy kryją się za witryną Anti Tech (www.ubanwarfare.com/urban/anti-tech). Strona ta, obsługiwana przez trzech studentów z Florydy przygnębionych sposobem działania swoich komputerów i technologią PC, jest wypełniona klipami wideo, na których widzimy, jak autorzy rozwalają różne części swoich maszyn. Niektóre z plików, w formacie QuickTime, mogą się długo ściągać, ale warto je oglądnąć. Można na nich zobaczyć bandę wyposażoną w młoty i kije baseballowe gromadzącą się na podziemnym parkingu samochodowym. Scenka ze studentami filmującymi kres swojego samochodu po tym, jak wcześniej rozwalili o niego potężną obudowę komputera należy już z pewnością do internetowej mitologii. Kolejny kultowy kawałek to filmik z facetem zrzucającym monitor ze swojego biurka za pomocą klawiatury - zobaczycie go pod adresem: www.ask.co.uk, poszukując hasła "PC Rage AVI". Jednak potem jak się już uspokoisz po napadzie śmiechu, na pewno nie będzie dla ciebie zaskoczeniem, jeśli powiemy ci, że scenka ta została podrobiona.

*Krok czwarty: Ups. Jak ja teraz napiszę artykuł o nie wpadaniu w furię z powodu komputera? Spokojnie... Zwalimy wszystko na Billa Gatesa, zainstalujemy Linuxa i nauczymy się metod wyciszania, zanim kiedykolwiek znów zdecydujemy się wystartować Windows.*

Jednak mimo całej masy różnego rodzaju mniej czy bardziej poważnych wstawek sieciowych, scenek, dowcipów czy nabijania się, problem PC-furii jest bardziej poważny niż może się to na pierwszy rzut oka wydawać. Dopóki producenci wypuszczają "rozpuchnięte" programy, a komputery stają się coraz bardziej skomplikowanymi urządzeniami, coraz słabiej dostępnymi dla przeciętnego użytkownika komputera, jesteśmy skazani na relację namiętnej miłości/nienawiści ze swoim pecetem. Od wielu lat obserwujemy wysiłki, by sprawić, żeby użytkowanie naszych komputerów stało się jak najprostsze. Windows 95 oparty na najechaniu i klikaniu był poważnym krokiem naprzód. Ale wciąż jest tu jeszcze wiele do zrobienia i na razie wysiłki takie jak EasyPC Intela czy Multimedia Standard Microsoftu okazały się porażką. Ofiary schorzenia PC-furia muszą kopać i przeklinać swój sprzęt, ale po wszystkim i tak okazuje się, że nie ma innego sposobu, tylko usiąść i przeczytać liczącą kilkaset stron dokumentację do danego oprogramowania. A więc... usiądź i czytaj. Twój pecet bardziej będzie cię za to kochał.

*Oprac. Mariusz Turowski*

## 10 PC-furia hitów

**Co najbardziej dokucza naszemu ludowi**

1. Nagłe, niewyjaśnione zapaści systemu.
2. Utrata ważnych danych.
3. Pliki, które nie chcą się otwierać.
4. Wolne łączenie się z Internetem.
5. Zapomniane hasła.
6. Uszkodzenia dyskietek.
7. Oczekiwanie na pomoc techniczną.
8. Ciągłe przegrywanie w grach.
9. Przycisk myszki, który nie chce kliknąć dwa razy.
10. Kapryśne klawisze.

## Buddyzm

### Feng Shui a twój pecet

*Potrzyj brzuch Buddy na szczęście*

Fakt, że PC-furia to zła wiadomość zarówno dla ciebie, jak i dla twojego pracodawcy, a bójka z komputerem to nie najlepszy sposób obsługi tego kosztownego pudła z układami elektronicznymi. Jak już wiemy, jedną z najlepszych metod na opanowanie wściekłości na komputer jest utrzymanie w czystości swojego miejsca pracy. Ale dla trwalszych efektów - nie mówiąc już o cenie - nic nie pobije drobnego dotyku w najbliższym otoczeniu magii Feng Shui. Jak to zrobić? Nasi redaktorzy brytyjscy zwrócili się z tym pytaniem do Arto, tajemniczej postaci stojącej na czele Stowarzyszenia Feng Shui (Feng Shui Association), odpowiedzialnego za wprowadzenie tej dalekowschodniej sztuki na Wyspy. "Przede wszystkim, biurko musi być ustawione we właściwy sposób", stwierdza. "Wielu ludzi nie zdaje sobie z tego sprawy, ale niekoniecznie chodzi tu o to, co trzymasz na biurku, ale o to, jak jest to rozmieszczone, oraz gdzie i jak leżą pozostałe rzeczy w pomieszczeniu. Ważne jest również to, gdzie znajdują się drzwi, oraz jak wielu ludzi przebywa w tym miejscu. Jeśli ktoś prosi nas o zaaranżowanie jego pokoju, przesyła nam plan piętra, a my dajemy sugestie, gdzie ustawić rośliny i czy potrzebny będzie pojemnik z pływającą rybką czy nie".

Feng Shui to możliwość zarobienia dużych pieniędzy, a Arto z pewnością dawno już zapomniał o chwili, gdy Evening Standard odrzucił jego ogłoszenie tylko dlatego, że nazwa liczącego sobie 3.000 lat rzemiosła "nie znajdowała się w słowniku". Obecnie jest pochłonięty propagowaniem tej sztuki na Wyspach, a stacje telewizyjne regularnie przeprowadzają z nim wywiady, uważając go za eksperta od Feng Shui. Od czasu do czasu spotykają go jakieś nieprzyjemności, ale pomimo to Arto wierzy, że Feng Shui może ułatwić życie zwykłemu użytkownikowi peceta. "Powoduje, że otoczenie, w którym pracujesz jest bardziej przyjemne. A w związku z tym czujesz się lepiej i twoja praca jest efektywniejsza. Jesteś szczęśliwy, komputer pracuje tak jak powinien, wracasz radosny do domu i nie musisz się martwić o zatrudnienie. Feng Shui jest jak macki ośmiornicy. Sięga wielu dziedzin twojego życia".

Pomysł na powstrzymanie Windows przed zawieszaniem się przez popchnięcie kubka z kawą wokół biurka jest atrakcyjny. Cena Arto za urządzenie pokoju i miejsca pracy według zasad Feng Shui wynosi od 200 do 300 funtów. Niedawno udało mu się przearanżować biura firmy związanej z realizacją serialu Teletubbies i radzi, aby czytelnicy przed sięgnięciem po jakiekolwiek "wschodnie obietnice" skontaktowali się z nim. "Wiele z nich to śmieci, z takimi dziwactwami jak Feng Shui dla kotów. Chodzi tu tylko o lepsze urządzenie twojego otoczenia, a nie o pachidła i wisiorki". Nie da się dziś włączyć telewizora bez natknięcia się na jakieś przedstawienie typu "zrób to sam", które wykorzystuje wschodnią sztukę na drzwiach frontowych i zaczynamy się zastanawiać, czy Feng Shui nie stało się już rodzajem kawału. "Dzieje się tak, ponieważ wielu ludzi nie wie, o co tu tak naprawdę chodzi. Niektórzy wierzą nawet, że umieszczenie kryształu na drzwiach wejściowych uczyni cię bogatym! We właściwym Feng Shui kryształy nie są w ogóle wykorzystywane. Naprawdę w naszym kraju znajdziemy może 12 osób, które wiedzą, co robią i może z 5.000 takich, co przeczytali odpowiednie książki. Wielu ludzi chce się nauczyć Feng Shui i pytają mnie, jak można to zrobić. Kiedy mówię im, że muszą się szkolić sami przez jakieś sześć lat, aby dojść do odpowiedniego poziomu, pytają, czy istnieje jakiś kurs tygodniowy!"

www.fengshuiassociation.co.uk, sprawdź też www.feng-shui.art.pl

# Przeszukiwać sieć z Kenjinem

Jak to zrobić...

**Wyszukiwarki się skończyły. No, niezupełnie, ale jest już na rynku darmowy program, który zrewolucjonizuje poszukiwania w sieci.**

Dzięki intensywnej kampanii reklamowej w telewizji instytucje, takie jak Yahoo!, Lycos i Altavista stały się synonimami Internetu w świadomości wielu użytkowników. Jednak znaleźliśmy mały programik zwany Kenjin, dzięki któremu mogą one wkrótce znaleźć się na śmietniku historii, dołączając do takich dinozaurów, jak Sinclar C5 i winylowe longplaye.

Nie chodzi o to, że era wyszukiwarek skończyła się, ale Kenjin ma szansę na zawsze zmienić sposób przeszukiwania Internetu. Jak wie każdy, kto kiedykolwiek korzystał w wyszukiwarki, mają one pewne wady. Podstawowym problemem jest fakt, że oparte są na systemie słów kluczowych, więc setki haseł, które znajdą się na liście, okażą się bezużyteczne. Kenjin działa inaczej. Usadawia się na naszym pasku zadań i wyszukuje linki do informacji, których szukamy w naszym edytorze tekstów. Aktywnie analizuje on tekst, który tworzymy i wykonuje w tle wyszukiwanie oparte nie tyle na słowach kluczowych, ile na jego tematyce. Rezultaty są zdumiewające: Kenjin jest o wiele skuteczniejszy niż zwykła wyszukiwarka i ogranicza listę odnalezionych linków do sześciu, aby zaoszczędzić nam trudu przeglądania setek rezultatów wyszukiwania, jak to jest w wypadku wyszukiwarek sieciowych. Jeszcze większe wrażenie robi możliwość wykonywania tego samego rodzaju wyszukiwań w stosunku do dokumentów i plików przechowywanych na naszym dysku lokalnym. Kenjin przeszukuje e-maile, foldery edytorów tekstu i dokumenty tekstowe na dysku, tworząc listę rezultatów analogicznie jak w przypadku przeszukiwania Internetu. Jest to opcja bardzo przydatna, jeśli szukamy dokumentów, które zgubiły się kilka miesięcy temu gdzieś na naszym twardym dysku albo e-maili, które "zboczyły z kursu". Kenjin to tylko 1,5 MB do pobrania z www.kenjin.com. Instalacja jest bardzo prosta, zainstalowany program zaczyna indeksować w tle nasz dysk twardy bez zauważalnego spadku efektywności działania systemu. Chcąc z niego skorzystać, zaznaczamy na lewym pasku typ przeszukiwania, następnie przeciągamy ikonę nad tekst, który ma stanowić bazę naszych poszukiwań. Zaskoczeniem jest fakt, że Kenjin jest programem darmowym. Nie sądzimy, by wyeliminował on sieciowych gigantów jak Yahoo!, jak twierdzą jego twórcy, ale z pewnością jest on nieocenionym narzędziem - mamy nadzieję, że się z nami zgodzicie. Ach, gdyby ktoś pytał... "kenjin" to po japońsku mędrzec. □

*Oprac. Piotr Domański*

## Wskazówki

- **Jeżeli przeszkadza nam pasek zadań programu, klikamy prawym przyciskiem na ikonę Kenjina na pulpicie i odznaczany opcję Show as toolbar.**
- **Żeby Kenjin zaprzestał wyszukiwania nowych linków, klikamy przycisk Pause.**

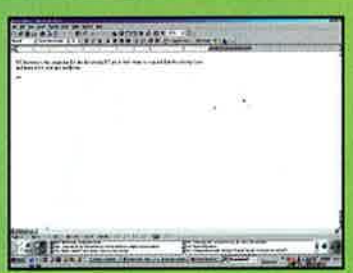
## Obsługa Kenjina

### Pasek zadań Kenjina

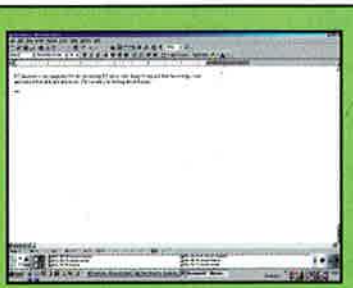
1. **Przeszukuj komputer lokalny**
2. **Szukaj aktualnych wiadomości na ten temat w sieci**
3. **Szukaj członków społeczności Kenjin**
4. **Szukaj w WWW**
5. **Lista rezultatów**
6. **Żaróweczka zapala się, gdy wyszuka hasło**
7. **Informacje o zawartości tego okna**
8. **Ustawienia**
9. **Pauza**

## Przeszukiwanie sieci i komputera

*1 Po zainstalowaniu Kenjina, nad paskiem zadań pojawia się pasek programu. Łączymy się z Internetem, uaktywniamy opcję Web search. Otwieramy edytor tekstu i zaczynamy pisać na temat, który nas interesuje. Gdy napiszemy już kilka zdań, przeciągamy ikonę Target z paska zadań Kenjina na stronę z tekstem.*



*2 Po kilku sekundach Kenjin sporządzi listę zawierającą do sześciu linków, które mogą nam pomóc. Aby wejść na tę stronę, po prostu klikamy link. Możemy także kliknąć wewnątrz ramki z rezultatami i wpisać kilka słów, na podstawie których przeprowadzone zostanie poszukiwanie.*



*3 Klikamy przeszukiwanie komputera na pasku zadań Kenjina, następnie ponownie przeciągamy ikonę na naszą stronę. Tym razem Kenjin będzie przeszukiwał nasz własny komputer, wyświetlając rezultaty na zasadzie rozszerzonej funkcji Znajdź w menu Start Windows. Aby otworzyć dokument, klikamy po prostu link.*

# Więcej miejsca

## Konwersja systemu plików na FAT32

**Konwertując swój dysk z FAT na FAT32, możesz uzyskać więcej wolnego miejsca na dysku i sprawić, że Windows będzie bardziej niezawodny, ale musisz uważać na pułapki. Pozwól nam być Twoim przewodnikiem...**

Czy brakuje Ci miejsca na dysku twardym? Cóż, możesz to zmienić przez upgrade systemu plików na swoim dysku. Starsze komputery używają systemu zwanego FAT, mającego swoje korzenie w MS-DOSie i strasznie marnującego miejsce. FAT32 jest jego nowoczesną implementacją, która współpracuje z większymi partycjami i bardziej efektywnie używa przestrzeni dyskowej. Przez zmianę systemu plików na FAT32 możesz zyskać do 20% więcej wolnego miejsca. Windows 98 zawiera program do konwersji dysku bez konieczności jego formatowania, ale jeśli posiadasz Windows 95 (zobacz ramkę Kompatybilność obok), będziesz musiał użyć programu Partition Magic lub czegoś podobnego.

### Co powinienem wiedzieć, zanim się w to zagłębię?

Mnóstwo rzeczy! Są dwa podstawowe zagadnienia: kompatybilność z istniejącymi aplikacjami oraz możliwość pracy w innych systemach operacyjnych. Ze standardową instalacją Windows kompatybilność nie powinna być problemem; narzędzia kompresji dysków mogą stanowić kłopot i prawdopodobnie będziesz musiał się ich pozbyć. Również starsze narzędzia dyskowe mogą nie działać poprawnie, ale większość bardziej popularnych programów została update'owana, więc w razie problemów sprawdź, czy na stronie producenta nie ma łaty do twojej wersji.

Proces konwersji jest w zasadzie bezproblemowy na komputerach, na których jedynym zainstalowanym systemem jest Windows 95 lub 98. Jeżeli jednak używasz także Windows NT, musisz bardzo uważać przy konwersji dysku startowego, ponieważ FAT32 może uniemożliwić start tego systemu (wersje poniżej 2000 "nie widzą" FAT32). Podobne problemy mogą wystąpić w Linuxie, ale wszystkie je można łatwo "obejść", instalując jeden z wielu dostępnych boot menedżerów, np. System Commander Lite.

### A co z innymi partycjami?

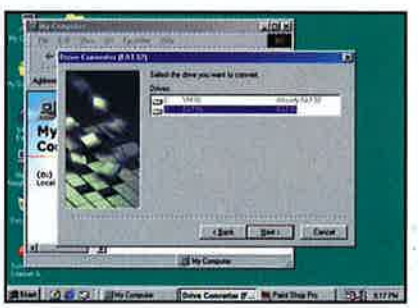
Wszystkie partycje FAT mogą być przekonwertowane na FAT32, więc jeżeli chcesz uniknąć kłopotów z innymi systemami operacyjnymi, możesz zostawić w spokoju partycję startową i spokojnie zająć się innymi partycjami. Ale pamiętaj, że będziesz miał do nich dostęp tylko w systemie, który obsługuje FAT32, takich jak Windows 2000 i ostatnie wersje Linuxa.

*Oprac. Krzysztof Kruszyński*

### Początki

**Kompatybilność**

**Przed zmianą systemu plików na FAT32 powinieneś dowiedzieć się, czy twoja wersja Windows go obsługuje. Wszystkie wersje Windows od Windows 95 OSR2 w górę obsługują FAT32 bez problemu. Nie jesteś pewny którą wersję Win95 posiadasz? Otwórz System z Panelu sterowania i sprawdź wersję w zakładce Ogólne. Jeżeli posiadasz wersję 4.00.950B lub 4.00.950A, możesz używać FAT32, w przeciwnym razie musisz zrobić upgrade systemu. Aby dowiedzieć się jakiego systemu plików używasz, kliknij prawym przyciskiem na ikonę Mój Komputer, wybierz Właściwości i poszukaj sekcji System Plików.**



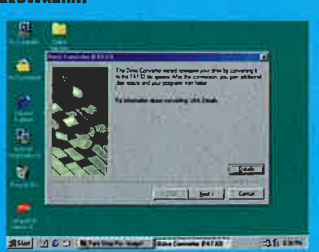
*Windows 98 jest wyposażony w narzędzie do zmiany systemu plików, ale upewnij się, że wiesz co robisz, zanim podejmiesz się konwersji.*

### Krok po kroku

#### Konwersja do FAT32

**Skoro zdecydowałeś się na konwersję systemu plików, wyciśniesz trochę wolnego miejsca ze swojego dysku, postępując zgodnie z poniższymi wskazówkami.**

**1** *By uniknąć utraty ważnych danych, zacznij od ich backupu. Konwersja jest raczej bezpieczna, ale lepiej nie kusić losu. Teraz wybierz Start -> Programy -> Narzędzia Systemowe -> Scandisk, zaznacz opcję Dokładny i wciśnij Start.*



**2** *Wybierz Start -> Programy -> Narzędzia Systemowe -> Konwerter Dysków (FAT32) i postępuj zgodnie ze wskazówkami kreatora. Jeśli konwersja przebiegnie bez problemu, to dobrze, jeśli nie przejdź do następnego punktu.*

**3** *Jeśli na Twoim dysku są uszkodzone sektory, to konwersja pod Windows nie powiedzie się. Można jednak obejść ten problem przez powrót do DOS. Zrobisz to, wybierając Start -> Zamknij System -> Uruchom w trybie MS-DOS. Następnie wpisz w linii poleceń: cvt c: /cvt32 (przy czym c może być w razie potrzeby zastąpione przez inną literę dysku).*


INTERNETOWA KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA

AHMA s.c.

WWW.AHMA.COM.PL

ZNAJDZIESZ U NAS:
Gry i programy komputerowe
Książki informatyczne
Książki sensacyjne, sf i inne
Albumy
Filmy DVD i video

PAMIĘTAJ!

WWW.AHMA.COM.PL

KUPON RABATOWY

AHMA S.C. KSIĘGARNIA MULTIMEDIALNA
GALERIA ŚRODKOWA DWORCA CENTRALNEGO
00-024 Warszawa, Al. Jerozolimskie 54

5%

PRZYNIEŚ KUPON DO NASZEGO SKLEPU A DOSTANIESZ RABAT NA ZAKUP KSIĄŻEK, FILMÓW, ARTYKUŁÓW MULTIMEDIALNYCH

WWW.AHMA.COM.PL

UWAGA! CZAS PROMOCJI OGRANICZONY. KUPONÓW NIE MOŻNA ŁĄCZYĆ.

# Pracownia fotograficzna

Druga część poradnika o cyfrowej obróbce obrazu

**Obróbka graficzna obrazu pozwala wydobyć piękno z bezbarwnej fotki lub stworzyć fotograficzne arcydzieło. Już niedługo będziecie operować cyfrowym pędzlem jak profesjonaliści.**

Ci, którzy mówią, że fotografia nigdy nie kłamie, sami mijają się z prawdą. Od czasu, gdy w roku 1839 wynaleziono fotografię, ludzie starali się usilnie pokazać świat lepszym niż jest. Fotografowie, specjalizujący się w portretach, dobierali obiektyw i ustawienia tak, by ich klienci wyglądali na zdjęciu pięknie lub przynajmniej interesująco. Fotograficy krajobrazowi spędzali całe dnie w oczekiwaniu na moment, w którym słońce rzuci na scenerię, którą chcieli uwiecznić, odpowiednie światło lub stosowali filtry, by otrzymać ciekawszy obraz. Celem jest nie opowiedzenie prawdy, lecz kłamstwa z polotem.

W przypadku fotograficznych forteli cały problem sprowadza się do nakładu czasu i wysiłku, który należy zainwestować w stosunku do efektu końcowego. Żeby spreparować łgarstwo w rodzaju "Mam samochód marki ferrari: oto ja w moim aucie", potrzebujemy dobrze wyposażonej ciemni, dużo cierpliwości i znajomości warsztatu.

Jeżeli jednak obrabiamy nasze obrazy cyfrowo, zwodzenie widzów jest prostsze. Narzędzia i techniki, które dotąd były domeną wykwalifikowanych specjalistów od retuszowania, są do naszej dyspozycji. Dzięki nim możemy zamienić nasze fotografie w surrealistyczne kolaże albo graficzne arcydzieła.

Obróbka obrazu nie sprowadza się jednak do stosowania szalonych transformacji. Chodzi także o upiększanie naszych fotografii i dostosowywanie ich do określonych potrzeb. Często, gdy skanujemy odbitki lub oglądamy zdjęcia wykonane aparatem cyfrowym, stwierdzamy, że otrzymane obrazy nie odpowiadają nam pod względem jakości. Kilka minut pracy w programie przeznaczonym do obróbki obrazu pozwoli nam jednak przywrócić zdjęciu ostrość, kolor, jasność i skorygować defekty wywołane przez pył, który osiadł na kliszy.

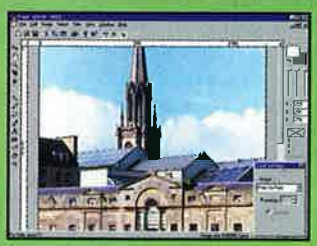
Po naszej fotografii nie będzie widać sztuczności obróbki - tylko pozytywne efekty. Skoncentrujemy się tutaj na podstawach obróbki obrazu i wyjaśnimy, jak obsługiwać programy do tego celu przeznaczone. W przyszłym miesiącu, w ostatnim odcinku cyklu, zademonstrujemy, jak wykorzystywać obrobione obrazy.

## Klonowanie

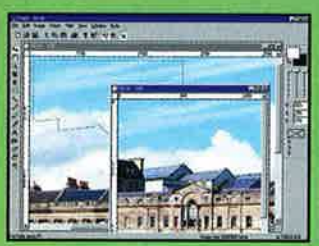
### Usuwanie obiektów

**Wiele fotografii psują detale, takie jak las anten czy fragmenty budynków. Usuwamy je za pomocą Paint 2000.**

1 *Przypuśćmy, że chcemy z tego budynku usunąć antenę. Wybieramy narzędzie Clone i klikamy prawym przyciskiem na chmury po lewej. Przytrzymując lewy przycisk myszy starannie zamalowujemy antenę.*



2 *Usunięcie wieży kościelnej jest trudniejsze, ponieważ trudno jest połączyć fragmenty chmur. Lepiej "zmienić" całe niebo. Używając narzędzia Point to Point Select, zaznaczamy niebo i kościół.*



3 *Wchodzimy do menu Select, Save Selections, by zapisać aktualnie wybrany obszar i otwieramy inny dokument. Wybieramy opcję Select, Load Selection, aby załadować do pamięci nową selekcję i kopiujemy fragment nieba. Wklejamy "nowe" niebo do naszego obrazu wyjściowego - nad kościołem.*

## Malowanie a rysowanie

Istnieją dwa rodzaje programów graficznych. Programy do rysowania umożliwiają tworzenie linii i kształtów przechowywanych w formie wektorów (matematycznych opisów ich rozmiarów, kształtu, położenia, koloru). Ponieważ obraz wektorowy opisany jest w całości przez liczby, można go łatwo zwiększać lub zmniejszać, jednak często wygląda on sztucznie. Programy do obróbki grafiki i malowania pracują na mapach bitowych - siatkach składających się z gęsto przylegających do siebie kolorowych punktów. Grafika bitmapowa to jedyne rozsądne rozwiązanie w przypadku obróbki fotografii, choć ma ono poważne wady, gdy chcemy zmienić rozmiar naszych obrazów. Jeżeli chcemy zdjęcie powiększyć, musimy zwiększyć wielkość punktów składających się na bitmapę albo stworzyć punkty o rozmiarach pośrednich (proces ten nazywamy interpolacją). Jeśli zaś fotografię zmniejszamy - niektóre punkty "gubią się", szczegóły znikają.

Zaletą techniki bitmapowej jest fakt, że siatka punktów zachowuje swoje właściwości i choć różne programy graficzne pracują w różnych standardach, nie tracimy wiele, konwertując fotografię na format TIFF lub JPEG. To znacznie ułatwia przesyłanie obrazów lub ich wykorzystywanie w Internecie. W przypadku programów pracujących w grafice wektorowej pliki tworzonych w nich dokumentów nie są ze sobą kompatybilne i trudniej jest przenieść poddany obróbce obraz do innego programu. Jeżeli chcemy wykorzystać rysunek wektorowy w Internecie, musimy przekształcić go na mapę bitową, a potem, by zmniejszyć objętość pliku, do formatu GIF.

W ostatnich latach granica między programami do rysowania a softwarem do malowania zaczęła się zacierać. Wiele programów działających w systemie grafiki wektorowej umożliwia wprowadzanie do grafiki elementów w formie map bitowych, a niektóre aplikacje do grafiki bitmapowej pozwalają tworzyć i obrabiać elementy wektorowe. Jest to bardzo użyteczne, gdy pracujemy z tekstem, ponieważ możemy go w dowolnym momencie przeredagować. Jednak wciąż istnieją istotne różnice między programem do rysunku i edytorem grafiki, a jeżeli pracujemy z fotografiami, z całą pewnością należy użyć tego ostatniego.

## Mierz siły na zamiary

Na rynku programów graficznych obowiązuje jeszcze jedno rozgraniczenie: między aplikacjami do użytku amatorskiego i skierowanymi do profesjonalistów. Istnieje

ogromna różnica cenowa - Adobe Photoshop kosztuje 10 razy tyle co PhotoDeluxe przeznaczony dla amatorów. Te dwa typy programów różnią się także w sposób istotny rodzajem interfejsu użytkownika. Aplikacje dla amatorów skierowane są do użytkowników początkujących. Oferowane są w nich instrukcje obróbki grafiki krok po kroku. Większość z nich przeprowadza użytkownika kolejno przez wszystkie fazy tworzenia pocztówek czy kalendarzy ilustrowanych.

Pakiety profesjonalne oferują większe możliwości, jednak instrukcje użytkowania nie są w nich tak przystępnie opracowane. Jeżeli chcemy stworzyć i wydrukować pocztówkę, sami będziemy musieli dojść do tego, jak to zrobić. Jednak jeżeli zdecydujemy się na żmudną naukę metodą prób i błędów, będziemy mogli zrobić z fotografią wszystko - od usunięcia pieprzyka na twarzy modela do osadzenia na jego korpusie cudzej głowy.

Wielką zaletą programów amatorskich jest ich niska cena - często są nawet dołączane gratis do aparatu cyfrowego lub skanera. Jednak odpowiedź na pytanie "Czy o to nam chodzi?" brzmi - nie. Droższe programy oferują większe możliwości.

## Narzędzia globalne

W przypadku obróbki fotografii najpowszechniej chyba stosowanym zabiegiem jest korekta efektów nadmiernego lub niedostatecznego naświetlenia lub stworzenie wrażenia większej głębi. Nawet najprostsze programy pozwalają zmieniać kontrast i jaskrawość, niektóre mogą dobrać te charakterystyki automatycznie. Problem z kontrastem i jaskrawością polega na tym, że poprawianie tych charakterystyk w pewnych punktach obrazu odbywa się kosztem innych obszarów. Profesjonalne programy zawierają bardziej wyrafinowane narzędzia, z których najbardziej użyteczne są Poziomy (Levels) i Krzywe (Curves).

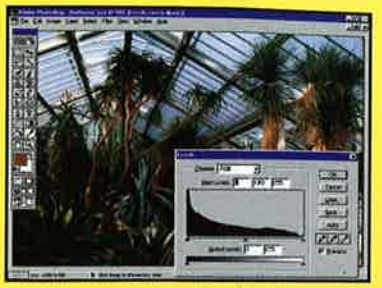
Poziomy służą do dobierania zakresu tonów koloru w obrazie. Dzięki nim można go rozszerzyć, tak by najciemniejsze punkty obrazu miały kolor czarny, a najjaśniejsze - biały. W ten sposób poprawiamy jakość obrazów o zbyt małym kontraście. Dobieranie właściwej wartości parametru Curves jest bardziej skomplikowane, jednak pozwala rozjaśniać lub przyciemniać fotografie albo też wyeksponować szczegóły znajdujące się w cieniu czy w obszarze najsilniej oświetlonym (patrz ramka Przygotowanie do druku). Można także zmienić równowagę kolorów, na przykład, żeby zminimalizować na zdjęciu efekty związane ze sztucznym oświetleniem.

Są jeszcze inne efekty, które można zastosować globalnie - Wyostrzenie (Sharpen) i Rozmycie (Blur). Wyostrzanie nie poprawi jakości zdjęcia nieostrego, ale może pomóc w przypadku obrazów, których ostrość zmniejszyła się w wyniku skanowania albo transformacji. W lepszych programach istnieje opcja Unsharp mask, która stosuje się do konturów. Filtry Rozmycia nadają obrazowi dynamikę i łagodzą szczegóły. Większość programów wyposażona jest również w różne filtry efektów specjalnych (patrz ramka "Efekty specjalne"). Są one użyteczne do obróbki fotografii w celach artystycznych, gdy chcemy w sposób niezwykły przedstawić pospolity obiekt czy scenę. Jeśli zależy nam na uzyskaniu obrazu ilustrującego ogólną ideę

## Podkręcanie grafiki

**Często chcemy tylko rozjaśnić nasz obraz i wyostrzyć go. Najlepsze narzędzia do tego znajdziemy w Photoshopie. W naszym przykładzie wykorzystamy Paint Shop Pro.**

*Ten skan jest ciemniejszy niż oryginalna odbitka fotograficzna. W Photoshopie zaczynamy od zmiany ustawień w opcji Levels, aby dobrać ton kolorów. Przesuwamy białe i szare wskaźniki w lewo, by rozjaśnić obraz.*



*Dalsze korekty przeprowadzimy za pomocą opcji Curves. Podnosząc linię, korygujemy wady wynikające z niedostatecznego naświetlenia. W ten sposób rozjaśniamy cienie, dzięki czemu eksponujemy szczegóły i miejsca najsilniej oświetlone.*

*Jeżeli na skutek powyższych korekt zmieniliśmy kolory, przesuwamy suwaki w oknie Color Balance. Uruchamiamy filtr Unsharp Mask, by wyostrzyć kontury i obraz jest gotowy do druku.*

## Przydatne umiejętności

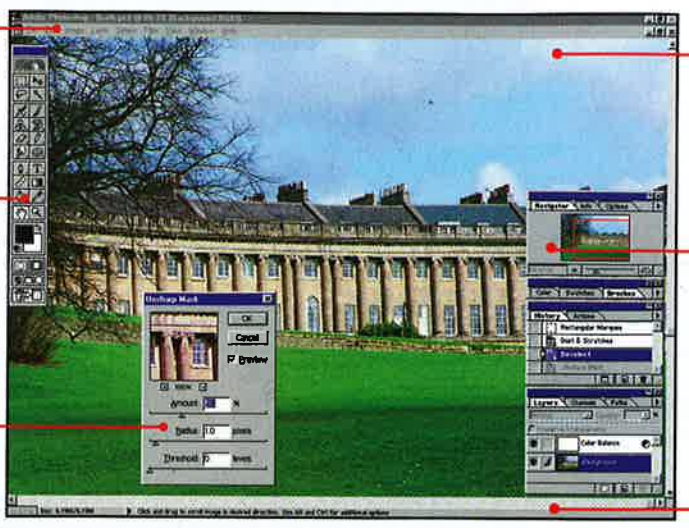
### Uniwersalny program graficzny

**Photoshop jest w dziedzinie profesjonalnej grafiki komputerowej tym, czym Windows wśród systemów operacyjnych - tyle że bez kontrowersji i procesów sądowych. Program ma olbrzymie możliwości i można w nim tworzyć obrazy, które wyglądają jak fotografie. Choćby i latające świnie. Photoshop to także warsztat grafików wykonujących pracę czysto "rzemieślniczą". Znajomość obsługi tego programu to podstawowy warunek profesjonalizmu w grafice.**

**Menu**
*Wiele funkcji można uruchamiać skrótami klawiaturowymi albo z palet znajdujących się na osobnych paskach - nie tylko z menu.*

**Narzędzia**
*Narzędzia do selekcji, malowania, retuszowania, rysowania i modyfikowania widoku oraz paleta kolorów. Przycisk Jump na dole przygotowuje obraz dla programu Image Ready, w którym można go poddać obróbce w celu wykorzystania w Internecie.*

**Pola dialogowe**
*Wartości dla stosowanych filtrów dobiera się w specjalnych polach dialogowych, w których znajduje się także okienko podglądu.*



**Dokument**
*Żeby Photoshop działał właściwie, musimy posiadać monitor pracujący w rozdzielczości 1024x768. W innym wypadku obraz nie będzie się mieścić na ekranie.*

**Palety**
*W Photoshopie jest 11 palet - wyświetlanych w grupach. Paleta Historia pozwala przeglądać i cofać zmiany.*

**Pasek stanu**
*Tu wyświetlane są informacje o dokumencie oraz wskazówki dotyczące aktualnie używanego narzędzia.*

samochodu, zastosujmy do zdjęcia naszego Forda Fiesty filtr, który zamieni je na rysunek lub akwarelę.

Kiedy już dobraliśmy ustawienia ogólne, należy skoncentrować się na wybranych obszarach. W tym momencie trzeba będzie zapoznać się z działaniem narzędzi do selekcji. Umiejętność zaznaczenia właściwego obszaru jest kluczowa dla wszystkich kolejnych czynności od tworzenia wycinków obrazu "wyjętych" z tła do wklejania elementów zdjęcia do innej fotografii - umieszczania głowy naszej byłej na korpusie szympansa.

## Selekcje, maski i warstwy

Im więcej pieniędzy wydamy na program, tym więcej narzędzi do selekcji będziemy mieli do dyspozycji. Na podstawowym poziomie będziemy mogli zaznaczać na naszych fotografiach obszary prostokątne lub eliptyczne. Poza tym otrzymujemy narzędzie Lasso do wycinania kształtów nieregularnych oraz Magiczną różdżkę, która łączy punkty o jednakowym lub podobnym kolorze. Oba te narzędzia działają niedoskonale, ale kształt krawędzi zaznaczonego obszaru można modyfikować, przytrzymując klawisz [Shift] i rysując odpowiednią linię czy też wyznaczając ją punkt po punkcie. W najbardziej wyspecjalizowanych programach możemy obrysować kształt wektorowo, zamienić powstałą krzywą na kontur i dopracować jego kształt. Ta technika zdaje dobrze egzamin przy wykreślaniu łagodnych konturów zaznaczenia wzdłuż niewyraźnych krawędzi.

Opcja Feathering wygładza krawędzie zaznaczonego obszaru, zmieniając właściwości wybranych pikseli. Wykorzystuje się ją do obróbki zdjęć na wzór starych winiet - portretów o rozmytych krawędziach. Opcja ta jest niezbędna do zastosowania pewnych efektów w wybranym obszarze bez wyraźnego wyróżniania jego krawędzi z reszty obrazu. Jest także użyteczna, gdy łączymy obrazy w formie fotomontażu, ponieważ wygładza krawędzie styku łączonych elementów.

Kolejnym narzędziem do wyznaczania wybranych obszarów i ich obróbki są maski. Maska to warstwa w odcieniach szarości zabezpieczająca lub też eksponująca znajdujący się pod nią obraz. Zabezpieczane są obszary o kolorze czarnym, elementy szare są częściowo eksponowane, a białe są wyeksponowane całkowicie. Maski można poddawać obróbce za pomocą narzędzi, które zawiera dany program - zamalowujemy obszary, które chcemy chronić, wykorzystując wypełnienie gradientowe w celu uzyskania płynnych przejść. Programy profesjonalne pozwalają przechowywać maski do późniejszego użycia.

Warstwy pozwalają dzielić obraz na kilka elementów. Jeżeli chcemy do fotografii dodać tekst, umiejscawiając go, na przykład, "nad" obrazem, dzięki warstwom będziemy mogli nałożyć na obraz litery, nie naruszając obszaru przykrywanego przez napis. To jakbyśmy pracowali z tekstem nanoszonym na arkusz włókna octanowego - z jedną różnicą w naszym przypadku możemy modyfikować zależności między tekstem i obrazem. Można zażyczyć sobie, by czcionka była częściowo przezroczysta, żeby tło pod literami było jaśniejsze albo ciemniejsze niż pozostałe partie obrazu.

Warstwy zdają doskonale egzamin, kiedy tworzymy obraz zawierający połączenie elementów dwóch zdjęć. Pozwalają także stosować efekty selektywnie. Na przykład chcąc rozjaśnić tylko określony obszar zdjęcia, możemy zrobić to, kopiując obraz na nową warstwę i rozjaśniając całą fotografię znajdującą się "pod spodem". Następnie z warstwy wierzchniej wymazujemy obszary, które ma objąć rozjaśnienie, tak by "prześwitywały" w tych miejscach elementy warstwy rozjaśnionej.

## Malowanie i narzędzia tekstowe

Chociaż nasz cykl poświęcony jest przede wszystkim obróbce zdjęć cyfrowych, warto także wspomnieć o innych zastosowaniach programów graficznych. W większości z nich dostępne są narzędzia do malowania, można je także wykorzystać do obróbki grafiki tekstowej - jak tworzenie logo. Wśród narzędzi do malowania są pędzle, spray, narzędzia do wypełniania i gumki. W droższych programach mamy jeszcze pędzle, które imitują technikę kładzenia farby przez pędzle malarskie - pociągnięcia można różnicować pod względem koloru, grubości i przezroczystości warstwy farby. Istnieją pióra, które robią kleksy i pędzle, które trzeba co jakiś czas "zanurzać w farbie". Poza "realistycznymi" narzędziami dobieramy też "autentyczne" podłoże - efekty uzyskane na płótnie różnią się od tych, które powstają na gładkim papierze.

Należy pamiętać, że w przypadku grafiki opartej na tekście niełatwo jest zmieniać rozmiary, często niemożliwa będzie edycja elementów tekstowych. Jednak jeżeli odpowiednio zaplanujemy pracę, możemy stworzyć wspaniałe logo lub nagłówki - z interesującymi efektami cieniowania i ciekawą teksturą. Być może zechcemy pokazać gotowe dzieło innym - trzeba będzie więc je przenieść na papier lub do Internetu. O tym w kolejnym odcinku. □

*Oprac. Piotr Domański*

### Aplikacje

**Programy do obróbki graficznej**

*Każdy - czy to początkujący amator, czy profesjonalista - może znaleźć dla siebie program graficzny.*

*PhotoDeluxe 4.0 Home Edition*
*"Siadamy wygodnie... A teraz bierzemy fotografię, korygujemy błędy i stosujemy do niej efekty specjalne. Wybierz rodzaj zadania, a ja przedstawię Ci właściwy szablon. No i jak, niezła zabawa, prawda?" PhotoDeluxe obsługuje się niewiarygodnie łatwo, a jeżeli wejdziemy do opcji Advanced Menus (menu zaawansowane), możemy działać samodzielnie. Mnóstwo dodatków.*
*www.adobe.com*
*Cena: 350 zł*

*PhotoSuite III Platinum*
*Okrojoną wersję Photo Suite często można otrzymać z aparatem cyfrowym albo skanerem. Najbardziej rozbudowana wersja Platinum ma więcej opcji, w tym możliwość tworzenia obrazów panoramicznych i kolaży (jak plakat do filmu Truman show). Tak jak PhotoDeluxe przeprowadza użytkownika przez różne zadania krok po kroku.*
*www.photosuite.com*
*Cena: 250 zł*

*Paint Shop Pro 6*
*Ci, którzy mówią, że Paint Shop Pro jest "prawie tak dobry jak Photoshop", nie mają racji, jednak popularność, którą PSP zdobył dzięki swej wszechstronności i dojrzałemu interfejsowi, jest w pełni zasłużona. Nie ma w nim instrukcji krok po kroku jak w mniej zaawansowanych programach, ale jest on doskonałym narzędziem dla tych, którzy wyjdą poza etap tworzenia wizytówek. Do Paint Shop Pro 6 dodano narzędzia do tworzenia animacji.*
*www.jasc.com*
*Cena: 450 zł*

*CorelDRAW 9*
*Pełny pakiet graficzny zawierający program do tworzenia grafiki wektorowej CorelDRAW oraz nie doceniany edytor grafiki bitmapowej PHOTO-PAINT. Ten ostatni ma wiele świetnych narzędzi, jak pędzle imitujące technikę pędzli tradycyjnych i możliwość tworzenia panoram w trybie QuickTime VR. Dostępny w wersji polskiej.*
*www.corel.com*
*Cena: 2500 zł*

*Photoshop 5.5*
*Photoshop firmy Adobe jest najbardziej zaawansowanym programem graficznym - zostawia konkurencję daleko w tyle. Jego sukces opiera się nie tylko na najbardziej wyrafinowanych narzędziach, lecz także znakomitemu dopracowaniu podstawowych cech, takich jak dobieranie kontrastu i kolorów. W pakiecie ImageReady - program do tworzenia grafiki internetowej.*
*www.adobe.com*
*Cena: 4000 zł*

### Filtry

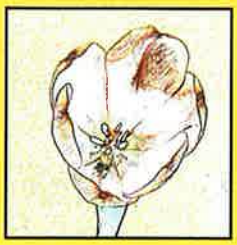
## Efekty specjalne

**Większość programów graficznych zawiera filtry służące do wzbogacania i wprowadzania zmian do fotografii. Niektóre umożliwiają korygowanie błędów, inne można wykorzystać do obróbki artystycznej. Oto sześć filtrów z Photo Paint Corela.**

*Sharpen i Blur*
*To proste filtry, które można zastosować do każdego obrazu. Bardziej zaawansowane efekty należy zarezerwować dla prostych obrazów jak ta fotografia więdnącego tulipana.*

*Unsharp Mask*
*Zwiększa ostrość obrazu, podnosząc kontrast przy konturach. Po jej zastosowaniu na naszej fotografii zwiększyła się ziarnistość, jednak można tego uniknąć, dopasowując odpowiednio ustawienia.*

*Gaussian Blur*
*Jeżeli nasza fotografia ma rozpraszające tło, wybieramy element stanowiący temat, następnie stosujemy inwersję selekcji i rozmycie tła.*



*Find Edges*
*Ta opcja pozwala przekonwertować obraz na grafikę liniową. W tym formacie możemy fotografię wyczyścić i zamienić na czarno-biały szkic, który można wydrukować na każdej drukarce.*

*Crayon*
*To jeden z kilku filtrów, które symulują klasyczne techniki graficzne - takie jak szkic, pastele i farby; użyteczna, gdy chcemy nadać naszemu obrazowi taką właśnie formę.*

*Crafts*
*To nowy filtr, który konwertuje obraz do postaci ceramicznych płytek, efektu marmurowej rzeźby, albo puzzla. Nie są to efekty bardzo użyteczne, ale na pewno mogą dostarczyć dobrej zabawy.*

# Łączcie się!

## Wspólne połączenie internetowe

**Dwa komputery, jeden modem. W tym artykule wyjaśniamy, jak stworzyć wspólne połączenie internetowe dla wielu komputerów.**

Dawno, dawno temu komputer w domu był uważany za luksus, jednak dziś w wielu gospodarstwach jest nie jeden, lecz dwa komputery. I chociaż domowe połączenie sieciowe było niegdyś domeną zapamiętałych graczy, gdy ceny zestawów do tworzenia małych sieci lokalnych spadły, coraz więcej osób zaczęło łączyć swoje pecety.
Sieci domowe doskonale sprawdzają się, gdy chcemy współdzielić drukarkę albo rozegrać od czasu do czasu partyjkę gry, ale jak postępować, jeżeli chcielibyśmy uzyskać dostęp do Internetu z każdego komputera? Wydawałoby się, że należy po prostu wyposażyć każdy komputer w modem i albo korzystać z jednej linii telefonicznej, albo zainwestować w nowy numer. Jednak okazuje się, że niekoniecznie musimy to robić.

Jeżeli naszym systemem operacyjnym jest Windows 98 SE, mamy do dyspozycji mały poręczny program zwany Internet Connection Sharing, który pozwala współdzielić modem między dwoma lub więcej komputerami.
Jest to świetne rozwiązanie dla użytkowników domowych, a nawet dla małych biur, jest dość łatwe w użyciu, choć trzeba mieć na uwadze kilka kwestii.
Po pierwsze, gdy dwa komputery korzystają jednocześnie z tej samej linii, prędkość transferu spadnie na obydwu. Po drugie, żeby współdzielić łącze, obydwa komputery muszą być włączone i zalogowane do systemu Windows. Jeżeli wcześniej zainstalowaliśmy program Internet Connection Sharing i chcemy skonfigurować go na nowo, musimy bezwzględnie najpierw go odinstalować, w innym wypadku połączenie może nie działać poprawnie. Weźmy także pod uwagę fakt, że dokumentacja do programu jest dość uboga i zawarte instrukcje mogą nas tylko zniechęcić. Dlatego prezentujemy ten przewodnik "krok po kroku" w sześciu etapach.

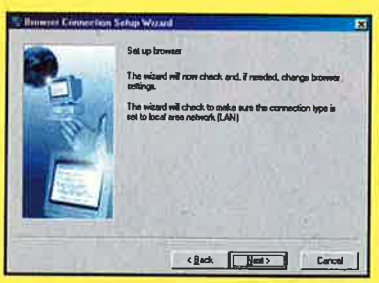
*Oprac. Piotr Domański*

## Krok po kroku

Łączmy się i dzielmy

**1** *Zaczynamy od komputera, w którym zainstalowany jest już modem lub Internet Connection Sharing. Wchodzimy do Panelu sterowania/ Dodaj/usuń programy/ Instalator systemu Windows. Klikamy podwójnie na Narzędzia internetowe i wybieramy Internet Connection Sharing. Jeśli jest już zainstalowany, odznaczamy opcję, restartujemy komputer i ponownie zaznaczamy odpowiednie pole wyboru.*

**2** *Nastąpi uruchomienie kreatora, który przeprowadzi nas przez proces instalacji połączenia współdzielonego. Jeżeli połączenie internetowe zostało uprzednio skonfigurowane, kreator będzie musiał przeprowadzić proces logowania w celu wykrycia ustawień połączenia. Jest to szczególnie ważne, jeśli łączymy się z siecią za pośrednictwem różnych usługodawców.*



**3** *Będziemy teraz potrzebowali czystej sformatowanej dyskietki. Wkładamy ją do napędu komputera, na którym zainstalowaliśmy Internet Connection Sharing - komputera głównego, czyli "hosta". Kreator zapisze na dyskietce kilka plików. Gdy skończy, przenosimy dyskietkę do drugiego komputera.*

**4** *Umieszczamy dyskietkę w napędzie komputera nie mającego na razie dostępu do Internetu - "klienta". Teraz powtarzamy wszystkie czynności z punktu pierwszego, instalując Internet Connection Sharing, pamiętając, by w razie potrzeby usunąć wersję zainstalowaną wcześniej. Gdy uruchamia się kreator, klikamy Anuluj.*

**5** *Gdy zatrzymaliśmy kreatora, uruchamiamy Eksploratora i przeglądamy dyskietkę. Odnajdujemy plik ICSCLSET.exe i podwójnie go klikamy. W ten sposób uruchamiamy program konfigurujący odpowiednio komputer-klienta w celu umożliwienia współdzielenia połączenia internetowego z komputerem głównym.*

**6** *Włączamy obydwa komputery i logujemy się do systemu Windows. Otwieramy program Internet Explorer lub klienta poczty elektronicznej i możemy zacząć korzystać z Internetu. Pamiętajmy, że jeżeli dwa komputery jednocześnie połączone są z Internetem, transfer będzie wolniejszy.*

hurtownia
OPROGRAMOWANIA
ARD Soft
Poszukujemy odbiorców:
hurtownie, sklepy, księgarnie
wysokie RABATY
dla dealerów
OPTIMUS
COMPUTER GROUP
LEM
CD PROJEKT
MARK SOFT
ALBION
MIRAGE
TopWare INTERACTIVE
WA PRO
LK AVALON
InsERT
ZiP Soft
YDP MULTIMEDIA
W SPRZEDAŻY PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59
tel. 0 602 63 54 74

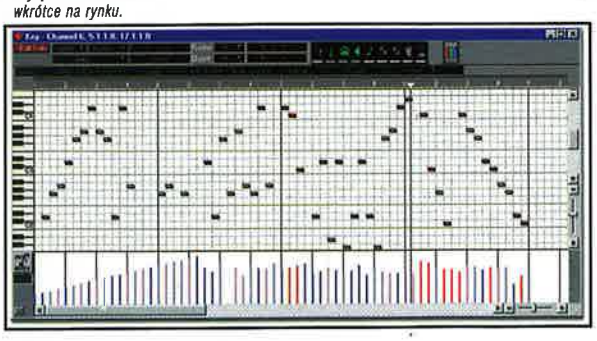
# Cyfrowe marzenia

## Komputer w tworzeniu muzyki

Spójrzmy prawdzie w oczy - dość mamy już komputerowej rutyny. Arkusze kalkulacyjne, dokumenty, niekończące się e-maile i wszystko, co robi się codziennie, w końcu traci swój urok. Żeby przerwać monotonię, można sobie pograć, ale dematerializowanie ufoludków ma pewne ograniczenia. Nie możemy się potem pochwalić efektem naszego trudu.

Jeśli jednak interesuje nas muzyka i znamy podstawy gry na fortepianie lub elektronicznych instrumentach klawiszowych, możemy zamienić swój komputer w potężne studio nagraniowe. Potrzebujemy jedynie syntezatora MIDI, kilku kabli i jakiegoś sekwencera. Jeżeli nie mamy zamiaru zmieniać naszej karty muzycznej i wykorzystamy darmowy sekwencer MIDI, jak Massiva, możemy przygotować się do pracy za całkiem niewielką kwotę. Niskie koszta stworzenia własnego studia nagraniowego odzwierciedlają postępy techniki w ostatnim czasie. Jeszcze kilka lat temu nagrywanie muzyki było domeną profesjonalnych studiów pobierających słone opłaty wyrażające się liczbami sześciocyfrowymi. Żeby bez komputera zbudować w domu studio wyposażone w najbardziej podstawowy sprzęt, stracilibyśmy majątek. Cudowność muzyki z komputera polega na tym, że sprzęt, który już posiadamy, w dużej mierze wystarczy do naszych celów. Nasza karta dźwiękowa zastąpi nam instrumenty i wygeneruje dźwięki, które popłynął z głośników, dysk twardy zastąpi nam zaś magnetofon wielościeżkowy.

Naturalnie, jeśli chcemy unowocześnić hardware albo zwiększyć funkcjonalność, będzie nas to kosztować, jednak najprawdopodobniej będziemy mogli zacząć realizację naszych cyfrowych marzeń na sprzęcie, który już posiadamy.



*Wszystkie sekwencery spełniają podobną funkcję. Oto okno edycji Cubase VST5 - wkrótce na rynku.*

W pierwszej części cyklu Cyfrowe marzenia przedstawimy poradnik dla początkujących, którzy chcieliby zacząć obróbkę MIDI bez wielkich inwestycji. Zanim zaczniemy dawać czadu, potrzebujemy dwóch rzeczy: syntezatora MIDI i kilku kabli MIDI. W większości klasycznych kart dźwiękowych rolę portu MIDI spełniać będzie port joysticka wyposażony w odpowiedni przetwornik (można go kupić w większości sklepów ze sprzętem komputerowym). Nie musimy martwić się przy tym o naszych ufoludków - do kabla dołączone jest złącze przejściowe, do którego można przyłączyć joystick.

Rozważając kupno syntezatora powinniśmy wziąć pod uwagę nasz budżet, warsztat muzyczny i wielkość palców. Jeżeli ogranicza nas cena, zdecydujemy się na bardzo mały syntezator w granicach 300 zł - powinien być dostępny w każdym supermarkecie. Jednak skala takiego urządzenia ogranicza się do dwóch oktaw, a klawisze są dość małe. Powinniśmy się za urządzeniem dobrej klasy, mimo wysokiej ceny.

### Podłączamy się

Po przyłączeniu kabla przetwornika MIDI do portu joysticka odnajdujemy port MIDI OUT w naszym syntezatorze z jednej strony oraz port MIDI IN w komputerze z drugiej i łączymy je za pomocą kabla MIDI. Dzięki takiemu połączeniu będziemy mogli wykorzystać dźwięki generowane przez naszą kartę muzyczną. Do portu MIDI OUT wychodzącego od karty muzycznej możemy przyłączyć każde urządzenie zewnętrzne z interfejsem MIDI. Przetestujmy zestaw, uruchamiając program sekwencera, zaznaczając ścieżkę (track), ustawiając kanał MIDI na 1, a następnie przyciskając klawisz na syntezatorze. Powinniśmy usłyszeć dźwięk. Za pomocą cyfr w opcji Program Change (zmiana programu) możemy zdecydować, jaki rodzaj dźwięku chcemy zagrać.

**Jeżeli efekt końcowy nie brzmi dobrze, wciśnij delete i zacznij od początku.**

*Sound Blaster Live! daje nam przepustkę do krainy odjazdowej muzyki. Live Drive zapewnia dostęp gniazd wyjściowych i wejściowych z przedniej ściany komputera.*

wypróbować syntezator, sprawdzając, czy w ogóle będziemy w stanie na nim zagrać. Lepiej kupić większy, trzy-, cztero- czy nawet pięciooktawowy, szczególnie jeżeli urządzenie wyposażone jest w odpowiedni pedał. Doświadczony pianista lub osoba sprawnie obsługująca syntezator powinni jednak rozejrzeć

### Hardware

#### Poradnik kupującego

W świecie muzyki cyfrowej poziom wyjściowy, jeśli chodzi o sprzęt, może być naprawdę niski. Wiadomo jednak, że im lepszy hardware, tym lepsze uzyskamy rezultaty.

**Poziom wyjściowy**

**486 SX33 z 16-bitową kartą muzyczną, Windows 3.11, 32 MB RAM**

**Na rynku jest kilka sekwencerów, które będą działać na takich starożytnych maszynach, dając możliwość wykonywania podstawowych zadań. Nie oczekujmy jednak zbyt wiele od syntezatorów MIDI typu onboard w starych kartach muzycznych. Musimy się jeszcze pogodzić z niemożnością nagrywania w trybie audio na takim sprzęcie. Jednak procesor tej klasy będzie już w stanie zmusić urządzenia MIDI do wykonania kilku komend.**

**Poziom średni**

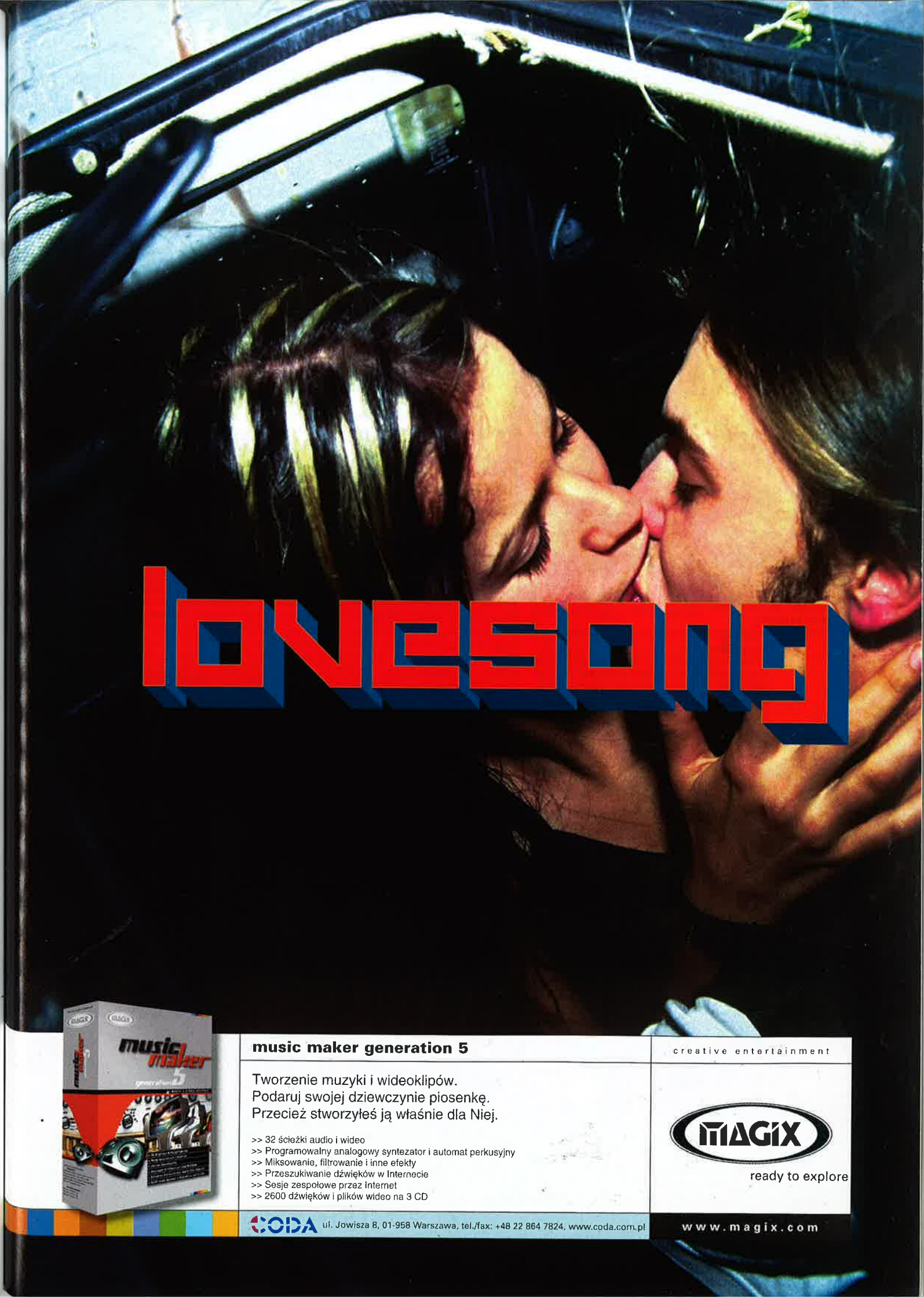
**Pentium 166 MMX, Creative AWE 64, Windows 95 i 64 MB RAM**

**To jest poziom całkiem przyzwoity do tworzenia sekwencji MIDI i wyjściowy do sekwencji audio. Dźwięki syntezatora mają na AWE 64 nie najgorszą jakość. W programach takich, jak Cakewalk i Cubase mogą jednak wystąpić problemy, jeżeli używamy więcej niż 8 ścieżek audio, szczególnie gdy planujemy efekty w czasie rzeczywistym, jak Reverb.**

**Poziom wysoki**

**Pentium III 500 MHz, Creative Sound Blaster Live!, Windows 98, 128 MB RAM**

**Taka konfiguracja może uczynić z nas prawdziwych producentów muzycznych. Sound Blaster Live! generuje piękne brzmienie, ma doskonałe gniazda wyjściowe i wejściowe, między innymi odpowiednie porty MIDI-in oraz MIDI-out.**







**music maker generation 5**

creative entertainment

Tworzenie muzyki i wideoklipów.
Podaruj swojej dziewczynie piosenkę.
Przecież stworzyłeś ją właśnie dla Niej.

>> 32 ścieżki audio i wideo
>> Programowalny analogowy syntezator i automat perkusyjny
>> Miksowanie, filtrowanie i inne efekty
>> Przeszukiwanie dźwięków w Internecie
>> Sesje zespołowe przez Internet
>> 2600 dźwięków i plików wideo na 3 CD

MAGIX

ready to explore

CODA ul. Jowisza 8, 01-958 Warszawa, tel./fax: +48 22 864 7824, www.coda.com.pl

www.magix.com

## Technomowa

### Żargon

W świecie muzyki MIDI obowiązuje specyficzny żargon. Oto wyjaśnienie 10 najbardziej rozpowszechnionych terminów.

**MIDI**
MIDI to dosłownie Musical Instrument Digital Interface, czyli cyfrowy interfejs instrumentów muzycznych. Jest to standard zapewniający kompatybilność urządzeń muzycznych. Zewnętrzne urządzenia MIDI muszą być połączone z komputerem specjalnymi kablami MIDI.

**Sekwencja**
Zespół instrukcji dla instrumentów MIDI zawierający informacje o wysokości i innych charakterystykach dźwięku. Gdy sfałszujemy którąś z nut, możemy ją skorygować za pomocą sekwencera.

**Program Change**
Fragment zespołu danych MIDI zawierający informację, który instrument muzyczny ma zagrać daną nutę. Bez tej funkcji usłyszelibyśmy właściwy dźwięk, ale grany przez niewłaściwy instrument.

**Snap**
Funkcja Snap w trybie edycji umożliwia przesunięcie pojedynczej nuty do najbliższej wartości kwantyzacji bez naruszania całego fragmentu czy utworu.

**Metronom**
Urządzenie wyznaczające tempo utworu, dzięki któremu wiemy, jak "szybko" mamy grać. Powinniśmy trzymać się ściśle wskazań metronomu.

**Kwantyzacja**
Mylić się jest rzeczą ludzką, a rzeczą maszyny jest te błędy korygować. Dlatego wymyślono kwantyzację, która służy poprawianiu niedokładności w warstwie rytmicznej. Pięciolinia dzielona jest na określoną liczbę sekcji, a nuty przesuwane są w kierunku najbliższej prawidłowej linii podziału.

**Wartości MIDI**
Większość wartości MIDI mieści się w skali 0-127. Dobrym przykładem jest Pan. Na lewym końcu skali znajduje się 0, na prawym 127, a 64 to punkt centralny. Należy mieć to na uwadze, jeżeli pojawia się komunikat "wprowadź wartość MIDI".

**Ścieżka**
Ścieżka zazwyczaj zawiera wszystkie informacje dla jednego instrumentu w sekwencji. W sekwencerach MIDI rzadko ogranicza się liczbę dostępnych ścieżek. W praktyce najczęściej wykorzystuje się jedną ścieżkę na jeden kanał MIDI.

**Partia**
Gdy nagrywamy coś na ścieżce, powstaje partia. Liczba partii będzie wzrastać w miarę powstawania nowych fragmentów utworu. Poszczególne partie można kopiować, przenosić lub usuwać.

**General MIDI**
Jest to standard służący do przyporządkowania poszczególnym instrumentom wartości odpowiadających poszczególnym programom (0-127). Standaryzacja pozwala przenosić sekwencje MIDI między komputerami bez zmian jakościowych nagrania.

**Nagrywanie krokowe**
Nagrywanie krokowe to opcja w standardzie MIDI pozwalająca tworzyć nagrania bez rejestrowania jakiegokolwiek dźwięku z urządzenia zewnętrznego. Umożliwia ona budowanie sekwencji nut za pomocą myszki. Tworzymy tutaj utwór całkowicie "wirtualny".

*Moduły plug-in, jak ten, umożliwiają przetwarzanie nagrań audio w czasie rzeczywistym. Dzięki współczesnej technologii w oprogramowaniu można znaleźć całe zestawy efektów specjalnych.*

W końcu - muzyka: zanim nagramy pierwszy utwór, musimy jeszcze poczynić pewne przygotowania. Najpierw określamy tempo. Najlepiej zrobić to, ustawiając metronom (w programie Massiva BEEP). Uruchamiamy sekwencer w trybie Play z panelu Transport i dobieramy odpowiednie tempo w taktach na minutę (bmp).

Najłatwiej będzie rozpocząć od dźwięku fortepianowego, opcja Program Change ma wartość 1, żeby określić strukturę harmoniczną naszego utworu. Następnie wciskamy przycisk zapisu (Record), czekamy na odliczanie i zaczynamy grać. Nie musimy przejmować się zbytnio drobnymi błędami - będziemy je mogli później skorygować. Teraz "przewijamy" utwór do początku i odsłuchujemy nasze pierwsze nagranie MIDI. Jeśli niezbyt nam się podoba, możemy zawsze kliknąć na nagrany fragment i zacząć od początku, ale jeżeli brzmi już prawie idealnie, możemy regulować odpowiednie parametry dźwięku.

### Kwantyzacja

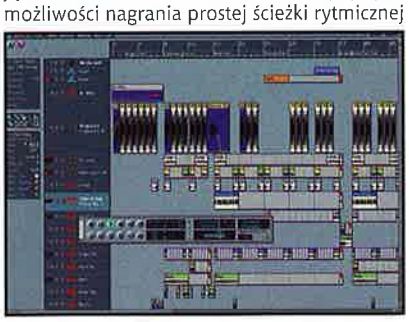
Kwantyzacja umożliwia uporządkowanie nut pod względem zachowania rytmu. Jeśli zagraliśmy nutę odrobinę za późno, zostanie ona automatycznie przesunięta do tyłu, jeżeli za szybko - do przodu. Najczęściej opcję tę uaktywniamy w sekwencerach klikając prawym klawiszem na właściwy fragment utworu lub też zaznaczając go i wybierając ją z odpowiedniego menu. Ustawiamy wartość na 16 i uruchamiamy kwantyzację. Wsłuchujemy się w dźwięk, by ocenić różnicę brzmienia. Jeżeli efekt nie jest zadowalający, ustawiamy wartość na 8 i próbujemy ponownie. Z czasem wyczujemy, której wartości należy użyć.

### Edycja

Kwantyzacja przydaje się w korygowaniu rytmu, lecz nuty o niewłaściwej wysokości muszą zostać poddane innego rodzaju obróbce. Gdy chcemy skorygować wysokość tonu, klikamy podwójnie na nutę i ukazuje się okno edycji. Zobaczymy w nim zapis nutowy naszej melodii. Każdą nutę można poddać pełnej edycji. Klikamy na nią i przytrzymujemy lewy klawisz myszy - możemy zmienić jej położenie na pięciolinii, modyfikując w ten sposób wysokość tonu. W tym samym oknie można również skorygować inne parametry, zależnie od programu, którego używamy. Najczęściej możliwa jest modyfikacja wartości Velocity - siły nacisku na klawisz, wysokości tonu, długości dźwięku. Czasem znajdują się tu także inne opcje - pokrętło wysokości tonu (Pitch Wheel) oraz modulacja (Modulation).

### Kolejny krok

Teraz, gdy wygładziliśmy już ścieżkę fortepianu, czas dodać do niej inne instrumenty. Wybieramy z listy ścieżkę perkusji w kanale 10, aby utwór był bardziej rytmiczny. Perkusja jest dość trudnym instrumentem do opanowania, ponieważ różni się ona od instrumentów klawiszowych, w których istotna jest wysokość dźwięku. Każdemu instrumentowi perkusyjnemu przyporządkowany jest inny klawisz. Należy wygrywać rytm, dopasowując go do ścieżki fortepianu, aż opanujemy obsługę perkusji. Możemy, jeśli chcemy, nagrywać każdy z instrumentów perkusyjnych oddzielnie, ustawiając kilka ścieżek na kanał 10. Pamiętajmy o możliwości nagrania prostej ścieżki rytmicznej



*Logic Audio to zabawka dla zaawansowanych, jeśli chodzi o sekwencje audio i MIDI - pełno w nim funkcji ściśle profesjonalnych.*

## Krok po kroku

### Jak obsługiwać sekwencer MIDI

Na rynku jest więcej sekwencerów, niż można sobie wyobrazić, ale nie martwmy się - wszystkie podlegają pewnym podstawowym prawidłom. Na podstawie programu Massiva wyjaśniamy krok po kroku, jak stworzyć sekwencję MIDI.

**1** **Większość sekwencerów zawiera szablon sekwencji, od którego można zacząć. Każda ścieżka, którą chcemy wykorzystać, powinna zostać opisana kilkoma parametrami, z których pierwszy określa sygnał wyjściowy. W naszym przykładzie wykorzystamy wewnętrzny syntezator MIDI.**

**2** **Wybieramy kanał MIDI. Kanał 10 zawsze rezerwujmy dla perkusji. Cyfry w opcji Program Change umożliwiają wybór odpowiedniego dźwięku dla danej ścieżki. W naszym przykładzie przyporządkowaliśmy standardowy dźwięk fortepianu numerowi 1. Pamiętajmy, by nazwać każdą ścieżkę.**

**3** **Gdy zdefiniowaliśmy już kilka ścieżek, wybieramy jedną z nich, naciskamy czerwony przycisk zapisu (Record), czekamy na odliczanie, a następnie rozpoczynamy grę na syntezatorze. Należy przy tym uważnie trzymać się wskazań metronomu. Zaczynamy od perkusji, nad którą nadbudowujemy resztę.**

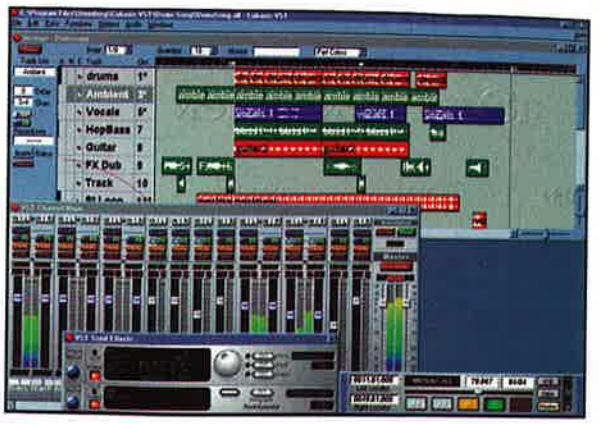
i skopiowania jej tak, by stworzyła podkład do całego utworu.

## Nagrania w formacie audio

Ostateczną przewagą komputerowej obróbki nagrań nad innymi formami zapisu muzyki jest możliwość pracy w trybie audio. Współczesne sekwencery zainstalowane w dobrych komputerach mogą zapisywać muzykę w trybie audio, tak jak w przeszłości robiły to magnetofony taśmowe. Jeśli więc nie potrafimy grać na syntezatorze i nie mamy zamiaru go kupować, możemy zapomnieć o problemach związanych z jego obsługą i wykorzystać sekwencer jako nagrywarkę audio.
Aby wykonywać takie nagrania, potrzebna jest dobra karta muzyczna, taka jak Montego 2, Sound Blaster Live! labo Maxi Studio ISIS. Zapewnia ona czystość dźwięku wejściowego i wyjściowego. Z kartą Sound Blaster Live! Platinum otrzymujemy Live Drive, który umożliwia podłączenie mikrofonu, gitary lub syntezatora do gniazda typu jack z przodu naszego komputera, dzięki czemu nagrywanie audio staje się dziecinnie proste. Maxi Studio ISIS zawiera urządzenie pomocnicze, które spełnia podobną funkcję.

**Aby uzyskać odpowiednie poziomy sygnału, możesz potrzebować specjalnych konwerterów.**

Inne karty mają gniazda wejściowe w tylnej części komputera, jednak są to gniazda typu minijack, tak więc może się okazać, że będziemy potrzebować konwerterów albo nawet zewnętrznego miksera, by otrzymać odpowiedni poziom sygnału wejściowego.



*Cubasis VST to sekwencer, który dostajemy w komplecie z Sound Blasterem Live! Nie jest to może Cubase, ale wygląda podobnie i podobnie się go obsługuje.*

Żeby nagrywać ścieżki wokalne, będziemy potrzebować mikrofonu dobrej jakości - na nic zda się tu standardowy mikrofon pecetowy. Nagrania gitarowe najlepiej wychodzą, jeżeli sygnał przepuścimy wstępnie przez wzmacniacz lub inne tego typu urządzenie. Jeśli chcemy wykorzystać do nagrań wiele mikrofonów, na przykład, by nagrywać sekcję perkusyjną, jedynym wyjściem jest zewnętrzny mikser - doskonałe miksery 8-kanałwe można kupić w granicach 1200 zł. W takim wypadku łączymy główne wyjście miksera ze stereofonicznym gniazdem wejściowym naszej karty dźwiękowej (line-in). W sekwencerze nastawiamy ścieżkę audio, określamy lokalizację na dysku dla nagrywanego pliku i zaczynamy nagranie. Najlepiej tworzyć je nagrywając oddzielnie poszczególne partie na osobnych ścieżkach, ponieważ to ułatwi nam miksowanie.

## Miksowanie i dostrajanie

Większość muzyków łączy ścieżki nagrane w trybie audio ze ścieżkami MIDI. Często ścieżki MIDI wykorzystywane są jako szablon dla nagrania - na okropne dźwięki gitary generowane przez syntezator nakłada się potem ścieżkę nagraną przez prawdziwą gitarę. Nawet jeżeli w warstwie instrumentalnej wykorzystujemy wyłącznie MIDI, wokal musi być nagrany w trybie audio.
W jakikolwiek sposób wykorzystywalibyśmy nasz sekwencer, będziemy z pewnością dobrze się bawić, choć przy tym ciężko pracować. Jeśli nam się uda, wkrótce zaczniemy tworzyć muzykę, którą można będzie potem sprzedać w Internecie.

*Oprac. Piotr Domański*

## MIDI uwagi

### Software MIDI

Ci, którzy poważnie myślą o wykorzystaniu komputera do pracy w standardzie MIDI, powinni sprawdzić poniższe strony internetowe, gdzie znajdą demonstracyjne wersje najlepszych programów do sekwencji MIDI i audio:

**Cakewalk**
(www.cakewalk.com/download/TrialVersions Links.html)
Cakewalk to ze względu na szybkość i łatwość obsługi faworyt wielu muzyków cyfrowych. Od początku projektowano go tak, by był idealnym sekwencerem dla komputerów klasy PC. Cakewalk jest obecnie dostępny w wersji 9, która wydaje się utwierdzać miejsce programu wśród najlepszych.

**Cubase VTS**
(service.steinberg.de/webdoc.nsf/show/demos_pc_e)
Cubase, produkt Virtual Studio Technology, o legendarnej wręcz jakości, wejdzie w nowe tysiąclecie w wersji 5, która ma się wkrótce ukazać. Obok olbrzymich możliwości program cechuje się łatwością obsługi i znakomitym opracowaniem graficznym interfejsu.

### Swego nie znacie...

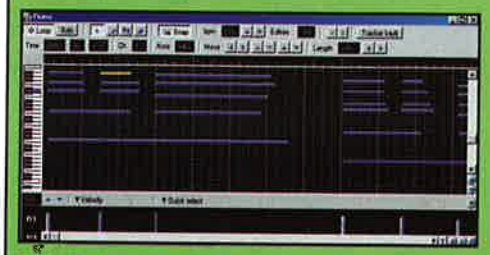
Zanim zdecydujemy się na duży wydatek, sprawdźmy krążek instalacyjny dołączony do karty dźwiękowej. Na wielu z nich znajduje się podstawowy sekwencer MIDI, a im lepsza karta, tym lepszy sekwencer. Oto kilka przykładów:

**MaxiStudio ISIS - Logic Audio**
Jest to znakomity sekwencer MIDI wyposażony w niewiarygodne opcje. Wersja dedykowana pracuje tylko z kartą ISIS i w pełni wykorzystuje mnogość gniazd wyjściowych i wejściowych.

**Montego 2 plus - Digital Orchestrater**
Chociaż jest to sekwencer mało zaawansowany, jest niezawodny, zawiera wszystkie podstawowe opcje, które zostały omówione w tym artykule.

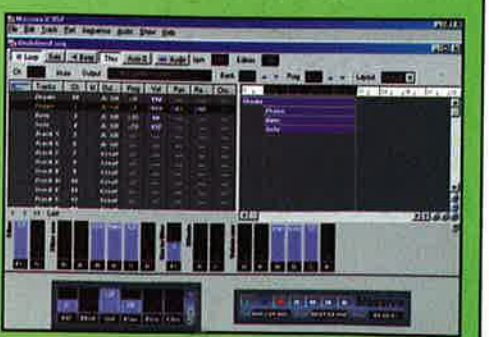
**Creative SoundBlaster Live! - Cubasis Audio VST**
To okrojona wersja Cubase VST/24, jednak wyglądem i obsługą przypomina oryginał.

**Yamaha SW1000XG - XGworks oraz Cubase VST**
Usatysfakcjonuje nawet najbardziej wymagającego muzyka.



**4** W większości programów istnieje możliwość wywołania okna edycji podobnego do przedstawionego na ilustracji przez podwójne kliknięcie na nutę. Można tu zobaczyć każdą nutę i co więcej skorygować ją lub usunąć.

**5** Klikamy prawym przyciskiem na fragment, by wywołać takie oto menu, w którym znajdziemy niezliczone opcje dające nam możliwość odpowiedniego dostrojenia dźwięku. Na liście ścieżek również możemy użyć prawego przycisku - pojawi się inny zestaw opcji.



**6** W programie Massiva wśród dodatkowych opcji znajdziemy bezpośredni dostęp do zaawansowanych funkcji MIDI karty AWE64. W innych sekwencerach także mamy możliwość wpływania na rezonans, funkcje Cut-off oraz Reverb. Stosujmy się do podstawowej zasady - zawsze dokładnie sprawdźmy możliwości danego programu.

# Zacznij tutaj

## Kolejne porady przyspieszające komputer

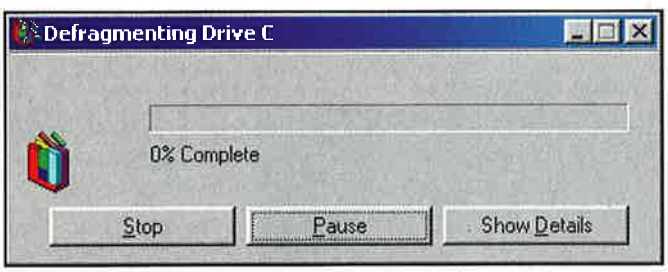
**Nie musisz być ekspertem komputerowym, aby sprawić, żeby twoja maszyna "chodziła" szybciej i była łatwiejsza w użyciu. Musisz tylko przeczytać ten tekst.**

Zakup nowego peceta to dość czasochłonna czynność. Musisz porównywać ceny i konfiguracje, aby zdecydować, co będzie dla ciebie najwłaściwsze. Kiedy już jednak podejmiesz decyzję, wszystkie problemy znikają. Twój pecet zostanie ustawiony na najlepszą wydajność, skonfigurują go do wyżyn wydajności i w ogóle - dostosują do twoich potrzeb. Sielanka. Rzeczywiście? Niestety, niezupełnie wygląda to właśnie tak. Nie ma dwóch takich samych użytkowników komputerów. Niektórzy z nich chcą jedynie przeglądać strony WWW, inni będą spędzali nad nim czas, wykonując domową księgowość, jeszcze inni - cały czas pisać wściekłe listy do gazet. Firmy produkujące komputery nie są w stanie zadowolić wszystkich, a zatem przygotowują swoje produkty z najbardziej standardowymi ustawieniami, dając przyszłym użytkownikom wolną rękę co do dopasowania poszczególnych opcji do swoich wymagań. Nowy pecet zaraz po wyciągnięciu z pudełka najczęściej działa rześko i nie przysparza problemów. Mimo to da się w nim dokonać jeszcze kilku dodatkowych ulepszeń, tak żeby był on łatwiejszy w pracy i szybszy. No i aby tego dokonać, nie musisz wcale być geniuszem technologicznym - większość zmian może być dokonana po kilku zaledwie kliknięciach myszką. W niektórych przypadkach nie będzie nawet potrzebne włączenie komputera. Na kilku kolejnych stronach pokażemy ci, jak sprawić, by twój pecet działał w sposób, który tobie, a nie jemu najbardziej odpowiada. Będzie więc mowa zarówno o dostosowaniu systemu Windows, jak i odpowiednim ustawieniu sprzętu, jak i opcji w danych programach. Pokażemy ci też, jak uzyskać najlepszy dostęp do zasobów w Internecie. Naucz się, co zrobić, by twój komputer przestał doprowadzać cię do rozpaczy.

### Latające Okna

Windows jest odpowiedzialny za to, żeby działały wszystkie urządzenia znajdujące się w twoim komputerze oraz oprogramowanie, które masz zainstalowane. Jakiekolwiek zmiany mogą wywołać bardzo poważne skutki. Poniższe podpowiedzi uczynią z twojego systemu oddanego ci przyjaciela.

Taka jest prawda: Windows instaluje mnóstwo rzeczy, których tak naprawdę nie musisz umieszczać na pulpicie. Ale nie bój się - możesz bowiem elementy, takie jak Moja aktówka, Usługi On line czy Ustawienie Microsoft Network usunąć bez obaw o ewentualne konsekwencje.




*Defragmentator dysków porządkuje napędy, aby zapobiec przypadkowym awariom i utratom plików, ale wykonanie pracy zajmuje mu całe godziny.*

## Ergonomia

### Jak ty siedzisz?!

*Ustaw swój monitor dokładnie naprzeciwko siebie, ale skieruj go pod pewnym kątem, aby nie rzucał ci w oczy odbijanego światła. Dostosuj jasność i kontrast, aby wszystko widzieć wyraźnie.*

*Klawiaturę też połóż przed sobą i ustaw swoje krzesło w taki sposób, aby przedramiona w trakcie pisania leżały pod odpowiednim kątem w stosunku do ramion.*

*Najlepiej, jakby myszka znajdowała się zaraz obok klawiatury, na czystej powierzchni, które nie jest zbyt śliska. Podkładka pod myszkę to naprawdę ważna część twojego stanowiska pracy.*

*Na swoim krześle powinieneś być w stanie oprzeć uda i dolne partie pleców. Ustaw je tak, abyś był w stanie siedzieć wprost przed monitorem, z obydwoma stopami na podłodze.*

*Foldery - Zamiast rozrzucać pliki po całym pulpicie, posegreguj je w foldery. Na pulpicie trzymaj tylko kilka folderów - te, których nie używasz codziennie możesz umieścić w sekcji Moje dokumenty.*

*Pliki używane codziennie - Codziennie wykonujemy swoją bankowość na pececie oraz korzystamy z oprogramowania muzycznego. Stąd odpowiednie elementy znajdują się na pulpicie.*

*Pasek szybkiego uruchamiania - Pasek Szybkie uruchamianie zawiera skróty do wszystkich twoich ulubionych programów.*

*Uruchomione programy - Staraj się unikać otwierania jednocześnie zbyt wielu aplikacji, ponieważ może to spowodować zawieszenie się systemu.*

*Tapeta - Nadaj swojemu pulpitowi niepowtarzalny wygląd, wykorzystując jakiś ulubiony obrazek jako tapetę. Staraj się tu jednak nie używać zbyt dużych plików graficznych, gdyż mogą one poważnie spowolnić działanie twojego peceta.*

# Wyłącz ten piekielny komputer!

Przeżyj to sam. Podłącz głośniki Creative Cambridge SoundWorks® SW Digital do komputera PC, telewizora, napędu DVD, odtwarzacza CD lub MP3 albo do dowolnego urządzenia audio wyposażonego w cyfrowe złącze SPDIF lub wyjście analogowe i... rozkoszuj się krystalicznie czystym panoramicznym dźwiękiem o głębokich basach. Po więcej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW lub pod numer bezpłatnego supportu technicznego 00800 353 1229.

CREATIVE

*Live the experience*

www.europe.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

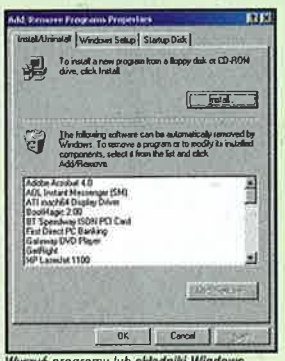
Jeśli twój pasek Szybkie uruchamianie zawiera ikonki Internet Explorera czy Outlook Expressa, ich również możesz się pozbyć. Jeśli chcesz dodać do tego paska jakieś skróty, przed usunięciem przeciągnij je do niego, aby się tam znalazły. Jeśli przejdziesz do Panel sterowania -> Dodaj/Usuń programy i klikniesz na zakładkę Instalator systemu Windows, aby zobaczyć zainstalowane składniki systemu. Pozbądź się tych, których nie potrzebujesz, na przykład Tematy dla Windows, które zabierają tylko przestrzeń na dysku, spowalniając pracę komputera. Potem możesz kliknąć prawym przyciskiem myszki na pulpicie, by wybrać Właściwości -> Ekran. Nie ustawiaj rozdzielczości ekranu na większą niż 1024x768 - sprawi to, że Windows będą pracowały wolniej, a ty zaczniesz odczuwać objawy nerwicy. Jeśli wciąż wszystko pracuje za wolno, zmniejsz liczbę kolorów do 256.

Większość programów to tacy sami bałaganiarze jak Windows, a zatem odinstalowanie tego, co nie jest ci niezbędne w pracy oraz usunięcie poszczególnych skrótów to również rozsądny krok na drodze walki z niedoczynnością systemową twojego komputera. Sprawdź też folder Programy -> Autostart, ponieważ wszystkie skróty, które tu znajdziesz odsyłają do programów, które uruchamiają się w momencie startu Windows. Jeśli w dalszym ciągu uważasz, że twój pulpit znajduje się w stanie chaosu, weź pod uwagę, że możesz dodać różne elementy do menu Programy, np. foldery, gdzie da się upchnąć różne rzeczy. Kliknij Start -> Ustawienia -> Pasek zadań i menu Start -> Zaawansowane. Kiedy wykonasz już to, co ci zasugerowaliśmy, zamknij wszystkie otwarte programy i usuń zawartość katalogów: c:\windows\temp, c:\windows\history oraz c:\windows\temporary Internet files. Przejdź do Start -> Programy -> Akcesoria -> Narzędzia systemowe i uruchom program ScanDisk, aby sprawdzić, czy twój dysk twardy nie zawiera błędów. Potem włącz Defragmentator dysków, aby sprawić, żeby twoje pliki zostały ładnie ułożone na "twardzielu". Aby Windows wykonywał to automatycznie, posłuż się Kreatorem konserwacji systemu (Start -> Programy -> Akcesoria -> Narzędzia systemowe -> Kreator konserwacji systemu).

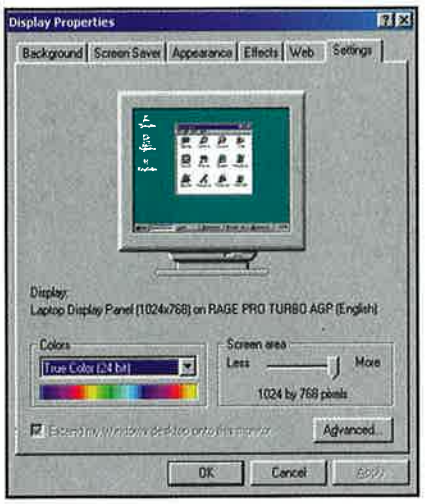
## Porady

### 10 kroków naprędce

1. Usuń Moją aktówkę, Usługi On line oraz Ustawienie Microsoft Network.
2. Posłuż się Panelem sterowania, by pozbyć się niechcianych składników.
3. Jeśli nie masz peceta-mocarza, to daj sobie spokój z rozdzielczością ekranu większą niż 1024x768.
4. Usuń Tematy dla Windows, które tylko spowalniają pracę systemu.
5. Dostosuj folder Programy -> Autostart, usuwając z niego skróty, których nie potrzebujesz.
6. Regularnie uruchamiaj ScanDisk oraz Defragmentator dysku, aby przestrzec się przed ewentualnymi problemami.
7. Dostosuj swoje menu Start, pozbywając się z niego skrótów do aplikacji i zasobów, których nie potrzebujesz mieć zawsze pod ręką.
8. Dodaj swoje ulubione programy do paska Szybkie uruchamianie, przeciągając do niego ich ikony.
9. Zwolnij ogromne połacie dysku, usuwają pliki tymczasowe.
10. Posłuż się Kreatorem konserwacji systemu, aby uregulować czas i sposób "autoporządkowania" się systemu.



*Wyrzuć programy lub składniki Windows, których nie potrzebujesz za pomocą opcji Panel sterowania -> Dodaj/Usuń programy.*




*1024x768 to standardowa rozdzielczość ekranu dla dzisiejszych pecetów. Nie używaj wyższych ustawień, chyba że posiadasz naprawdę szybką maszynę i ogromny monitor.*

## Żargon

**Defragmentator**
Program, który porządkuje sposób rozrzucenia plików na twoim twardym dysku.

**Domyślne**
Standardowe ustawienia sprzętu lub oprogramowania. Na przykład większość drukarek posiada ustawioną jako domyślną wielkość papieru "Letter" typową w USA. Musisz ją oczywiście zmienić.

**Głębia kolorów**
Ilość kolorów, które mogą być wyświetlane na monitorze w tym samym czasie.

**Grupa dyskusyjna**
Komputerowa tablica ogłoszeń, gdzie ludzie mogą pozostawić wiadomość i czytać te nadesłane tam przez innych.

**ISP**
Internet Service Provider (Dostawca Usług Internetowych), który umożliwia ci dostęp do Internetu.

**Skrót**
Odsyłacz do plików lub folderów - kliknięcie na skrócie przenosi cię w miejsce, gdzie dany element jest zlokalizowany.

**Szybkie zapisywanie**
Automatyczna opcja, która dokonuje regularnego zachowywania plików, nad którymi pracujesz w danej chwili.

**Ulubione**
Lista stron WWW, która oszczędza na konieczności ponownego wklepywania długich adresów internetowych.

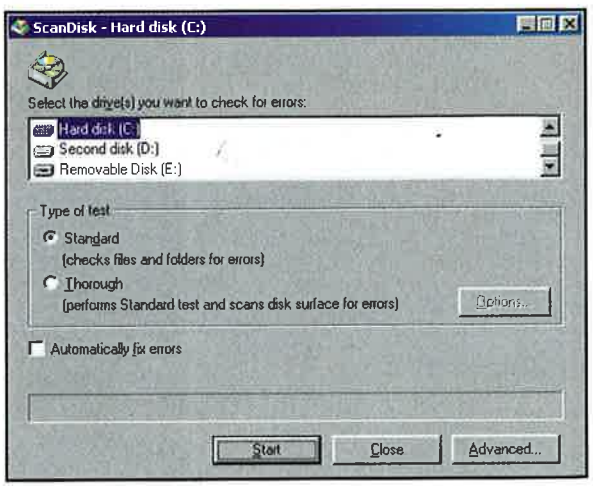
No i masz, co chciałeś - kusy pulpit oraz brak pożerających zasoby nieużytecznych programów.

## Soft na połysk

Kilka kliknięć może przyspieszyć działanie programów, które masz zainstalowane w swoim systemie, a usunięcie niechcianych składników uwalnia cenne miejsce na dysku.

Większość aplikacji wyposażona jest w szereg opcji, które sprawiają, że wyglądają one bardzo kusząco. Jednak często wiąże się to z poważnym spowolnieniem ich działania. Sprawdź każdą opcję w danym programie (w programach Microsoftu jest to ścieżka: Narzędzia -> Opcje, u innych producentów

*ScanDisk sprawdza twój dysk twardy, poszukując problemów i uszkodzeń. Dobrze jest uruchamiać go raz na miesiąc.*



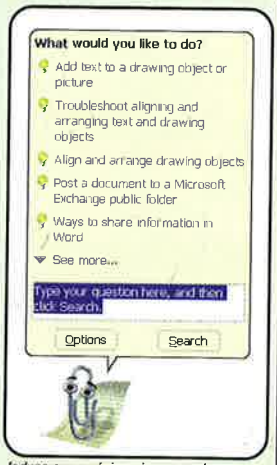

## Porządki

### Windows wyczyszczone

- W Panel sterowania->System->Wydajność->System plików powiedz Windowsowi, by twój komputer pracował jako Serwer sieciowy.
- W Panel sterowania->System->Wydajność->Grafika Przyspieszanie sprzętowe ustaw na Pełne.
- Jeśli dany program regularnie zawiesza ci system, odinstaluj go i zainstaluj ponownie.
- Trzymaj wciśnięty klawisz [Shift], aż Windows załaduje się, aby ominąć programy zawarte w folderze Autostart.
- Nie włączaj Active Desktop - jest on chronicznie odpowiedzialny za zawieszanie systemu.
- Określ obszar zajmowany przez pliki znajdujące się w Koszu, klikając na nim prawym przyciskiem myszki i wybierając Właściwości.
- Pamiętaj, że pliki w Koszu nie są tak naprawdę usunięte, aż nie opróżnisz go.
- Wyrzuć (odinstaluj) niechciane oprogramowanie z systemu, aby zwolnić cenne miejsce na dysku.
- Regularnie posługuj się opcją Windows Update, aby zawsze mieć aktualne łatki do systemu oraz nowe składniki Windows.
- Nie rozrzucaj swoich plików bezładnie po całym dysku - utwórz foldery i rozsądnie rozmieść w nich zawartość.
- W Panel sterowania->Ekran->Efekty wyłącz opcję Animacja okien, menu i list.
- Z folderu c:\windows\help usuń pliki typu AVI.
- Jeśli nie posiadasz dyskietki startowej, utwórz ją: Panel sterowania->Dodaj/Usuń programy (zakładka Dysk startowy).
- Wykonaj kopie ważnych plików przed instalacją lub usuwaniem z systemu danych programów, tak na wszelki wypadek.
- Wydrukuj sobie istotne informacje, takie jak hasła internetowe, numery połączeń itd.

## Porady

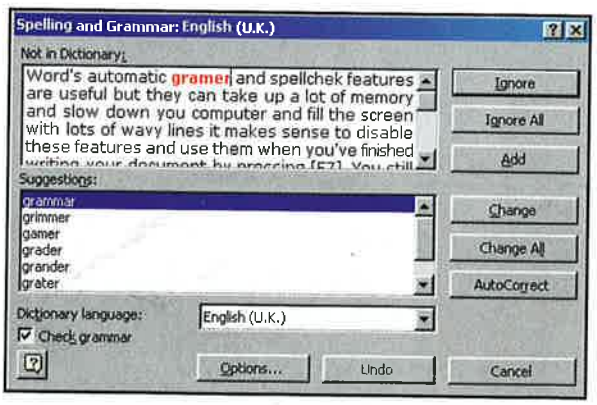
### 10 płynnych kroków




*Jedyną czynnością animowanych asystentów jest okupowanie cennych zasobów twojego systemu.*

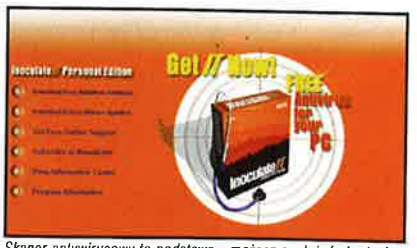
1. Większość programów posiada skróty klawiaturowe - używaj ich, aby szybciej pracować.
2. Wyłącz Porady dnia, które pojawiają się przy uruchamianiu danego programu.
3. Wyłącz w swoich aplikacjach funkcję "Szybkie zapisywanie", jednak nie zapominaj o ręcznym zapamiętywaniu swojej pracy co jakiś czas.
4. Asystenci animowani nie tylko są irytujący, mają jeszcze tę wadę, że spowalniają działanie komputera.
5. Wyłącz automatyczne sprawdzanie pisowni i inne opcje, które spowalniają twoje programy.
6. Odwiedzaj strony producentów swoich programów, aby ścigać z nich regularnie latki programowe i uaktualnienia.
7. Często uaktualniaj swój program antywirusowy, ściągając z sieci nowe definicje wirusów.
8. Gdy instalujesz nowe oprogramowanie, posługuj się opcją "Własnoręczne", jeśli jest taka możliwość.
9. Usuń skróty do plików pomocy i plików typu readme. Pozbądź się tutoriali, jeśli już z nich skorzystałeś.
10. Nie przenoś folderów w c:\program files, bo program może odmówić współpracy.

przeważnie: Edycja -> Preferencje), aby dowiedzieć się, które z nich są włączone. Wyłącz te, których nie uznajesz za istotne dla swojej pracy. Po pierwsze, wyeliminuj animowanych "asystentów". Ich aktywność bardzo nadwerężа szybkość systemu. Podobnie rzecz się ma w przypadku automatycznego sprawdzania pisowni i gramatyki. Lepiej wyłączyć je i sprawdzić dokument ręcznie po jego ukończeniu. Szybkie zapamiętywanie również może być uciążliwe - wyłącz i tę opcję w swoich programach i




*Automatyczne sprawdzanie pisowni i gramatyki jest przydatne, ale opcja ta znacząco obniża wydajność systemu. Wyłącz ją, jeśli zależy ci na szybkości.*

zamiast tego naucz się przyciskać regularnie co jakiś czas klawiszy [Ctrl]+S. Jeśli dana aplikacja wyświetla Poradę dnia przy starcie, wyłącz ją także. Ważne jest, by być na czasie - zwłaszcza w przypadku narzędzi antywirusowych. Nawet jeśli twoja maszyna właśnie wyszła spod igły, uaktualnij definicje wirusów (rób to potem regularnie co jakiś czas). Jeśli jesteś podłączony do Internetu, sprawdzaj strony i innych producentów oprogramowania - wielu z nich wprowadza zmiany do swoich produktów i łatki, w które możesz zaopatrzyć się za darmo. Jeśli instalujesz nową aplikację od początku, poszukaj opcji "Własnoręczne" (custom), która umożliwi ci ustalenie, które części programu mają znaleźć się w twoim systemie. Jeśli dany instalator nie daje ci tej opcji, poczekaj aż zainstaluje program, a następnie usuń niechciane skróty, przykłady oraz tutoriale. Jeśli chcesz się czegoś pozbyć z



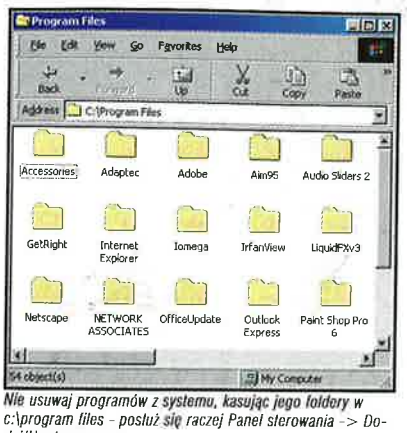

*Skaner antywirusowy to podstawa - możesz posłużyć się doskonałym inoculate IT!, który znajdziesz na: http://antivirus.ca.com*

systemu, zawsze posługuj się funkcją Panel sterowania -> Dodaj/Usuń programy - ręczne odinstalowywanie programów lub usuwanie folderów z c:\program files może wywołać chaos. Szybkość działania programów jest ograniczona szybkością ich użytkownika. Ten ostatni może zostać przyspieszony, jeśli nauczy się podstawowych skrótów klawiaturowych - w Wordzie [Ctrl]+B sprawia, że wybrany tekst zostaje pogrubiony. Skróty są wymienione w pliku pomocy każdego programu.

## Pomoc przy sprzęcie

Instalowanie nowych urządzeń nie musi być tak skomplikowane, jak ci się wydaje. Jeśli się tylko odpowiednio przygotujesz, możesz sprawić, że wszystko przebiegnie sprawnie.

Gdy instalujesz nowy sprzęt, musisz kierować się dwoma złotymi regułami: obudowę komputer otwieraj tylko, gdy komputer jest wyłączony z sieci oraz zawsze czytaj wskazówki na temat instalacji dostarczonej ze sprzętem przez producenta. Instalacja urządzeń jest przeważnie bezbolesnym zabiegiem, jednak jeśli nie wierzysz za bardzo we własne siły, spytaj o pomoc eksperta. Najprościej jest podłączyć do systemu hardware, który wykorzystuje standard zwany Universal Serial Bus (USB). Aby zainstalować urządzenie USB, podłącz je tylko do swojego peceta, włącz komputer i, jeśli potrzeba, urządzenie i włóż dysk z wymaganym dla niego oprogramowaniem, gdy Windows cię o to poprosi.
Choć niektóre urządzenia USB mogą zostać zainstalowane i przygotowane do pracy nawet gdy komputer jest włączony, mimo to lepiej jest wyłączyć przedtem maszynę, i dopiero wówczas zorientować się, który kabel do czego podpiąć. Skanery zwykle podłącza się do peceta za pośrednictwem portu drukarki (te obsługujące USB oczywiście wykorzystują gniazdo USB), a




*Nie usuwaj programów z systemu, kasując jego foldery w c:\program files - posłuż się raczej Panel sterowania -> Dodaj/Usuń programy.*

wiele z nich posiada też z tyłu dodatkowe wejście, do którego możesz podłączyć drukarkę - jeśli twój nie-USB-owy skaner nie posiada takiej możliwości, będziesz prawdopodobnie potrzebował podzielnika dla drukarek. Gdy instalujesz skaner, będziesz też potrzebował wymaganego do jego obsługi oprogramowania - urządzenie nie będzie bez niego pracowało. Sterowniki są ciągle

## Podstawy

**To powinno być w instrukcji!**

- **Gdy zmieniasz sprzęt, przed zainstalowaniem nowego, stary musisz usunąć w Panelu sterowania.**
- **Jeśli nowe urządzenie sprawia, że Windows zaczyna się dziwnie zachowywać, spróbuj je wyłączyć w Panel sterowania -> System.**
- **Jeśli kabel nie daje się łatwo podłączyć, nie rób tego na siłę - sprawdź, czy próbujesz go włożyć do gniazdka we właściwy sposób.**
- **Gdy dane urządzenia nie chce działać, zawsze warto jest sprawdzić najpierw wszystkie najprostsze rzeczy - czy jest włączone, czy jest w dalszym ciągu podłączone do peceta?**
- **Gdy ściągasz nowe sterowniki, zachowuj kopie bezpieczeństwa plików instalacyjnych.**
- **Jeśli jakieś urządzenie nie działa właściwie, w Menadżerze urządzeń zobaczysz przy nim żółty wykrzyknik.**
- **W Menadżer urządzeń -> Wydajność -> System plików wyłącz opcję "szukaj nowej stacji dysków za każdym razem, kiedy komputer jest uruchamiany" w zakładce Stacja dyskietek.**
- **Jeśli Windows wydaje się działać niestabilnie, powinieneś sprawdzić, jakie rezultaty da wyłączenie opcji "Przyspieszenie sprzętowe" w Panel sterowania -> System -> Wydajność -> Grafika.**
- **Wykorzystaj Rozwiązywanie problemów w Pomocy Windows, aby zdiagnozować problemy ze sprzętem.**
- **Jeśli możesz upgrade'ować swój modem, upewnij się, że posiadasz najnowsze wersje sterowników dla niego.**
- **W Panel sterowania -> Modemy sprawdź, czy twój modem jest ustawiony na szybkość 115200 bps.**
- **Często uruchamiaj ScanDisk, aby sprawdzić, czy twój dysk twardy nie zawiera błędów.**
- **Jeśli posiadasz notebooka, przejdź do Panel sterowania -> Zarządzanie energią i ustaw opcję dla maksymalnej żywotności baterii.**
- **Zawsze wykonuj kopie zapasowe ważnych plików zanim zainstalujesz lub odinstalujesz jakieś urządzenie.**

## Porady

### 10 podpowiedzi sprzętowych

1. Dokładnie przeczytaj instrukcję obsługi dostarczoną przez producenta.
2. Nigdy nie otwieraj obudowy swojego peceta, gdy jest on włączony do prądu - to bardzo niebezpieczne.
3. Możesz łatwo podłączyć urządzenie USB, kiedy pecet jest włączony. Jednak w przypadku innego typu sprzętu wyłączaj go.
4. Zanim podłączysz nowy sprzęt, sprawdź, czy musisz zainstalować nowe oprogramowanie.
5. Upewnij się, że posiadasz aktualne sterowniki do swoich urządzeń, odwiedzając stronę WWW producenta.
6. Jeśli nie masz skanera typu USB i nie posiada on wbudowanego portu dla drukarki, będziesz musiał kupić podzielnik drukarki.
7. Gdy instalujesz skaner, musisz zainstalować też jego sterowniki TWAIN, których będą używały twoich aplikacji graficznych.
8. Zainstaluj nowy sprzęt za pomocą Start -> Ustawienia -> Drukarki -> Dodaj nową drukarkę.
9. Sprawdź, czy twoja drukarka działa poprawnie, drukując stronę testową.
10. Upewnij się, że twoja drukarka jest ustawiona na drukowanie papieru wielkości A4 - nie wszystkie posiadają ten typ rozmiar jako domyślny.

*Zawsze usuwaj sprzęt za pomocą Panel sterowania -> System -> Menedżer urządzeń.*

uaktualniane, a zatem często odwiedzaj strony producenta, aby zaopatrzyć się w ich najnowsze wersje.

Równie bezproblemowa jest instalacja drukarki. Kliknij Start -> Ustawienia -> Drukarki i wybierz Dodaj nową drukarkę i trzymaj w pogotowiu dysk instalacyjny. Po zakończeniu instalacji Windows spyta cię, czy chcesz wydrukować stronę testową - warto to zrobić, aby się przekonać, czy wszystko działa. Wiele drukarek jest ustawionych tak, żeby używać stron w amerykańskim formacie Letter, co może spowodować dziwne skutki, jeśli zechcesz wydrukować dokument w formacie A4. Jednak bardzo łatwo to zmienić. Kliknij Start -> Ustawienia -> Drukarki, kliknij prawym przyciskiem myszki na drukarkę i ustaw wielkość papieru na wymagany rozmiar.

### Zaplątany

Internet to coś wspaniałego, ale łatwo jest szybko wpaść z jego powodu w długi za wysokie rachunki telefoniczne oraz utracić mnóstwo miejsca na dysku. Rzuć okiem na poniższe podpowiedzi, aby sieć zaczęła w końcu pracować dla ciebie.

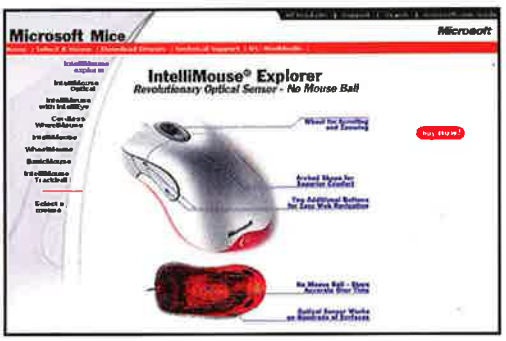
Jeśli płacisz za korzystanie z Internetu, dobrym nawykiem jest czytanie i pisanie e-maili w trybie offline. W Internet Explorerze wybierz Plik -> Pracuj w trybie offline i skorzystaj z listy Historia, aby przeglądnąć zasoby, które już odwiedziłeś. Strony te jednak zajmują na twoim dysku twardy bardzo dużo miejsca. Przejdź do Narzędzia -> Opcje internetowe -> Ustawienia i ustaw maksymalny rozmiar zawartości folderu Temporary Internet Files na 1 do 2 procent całkowitej objętości twojego dysku twardego. Jeśli codziennie odwiedzasz tę samą stronę, ustaw ją jako swoją stronę domową. W tym celu otwórz ją w Internet Explorerze i wybierz Narzędzia -> Opcje internetowe i w polu Strona domowa kliknij na Użyj bieżącej. Nie próbuj robić zbyt wielu rzeczy naraz - twój modem w danym momencie może przenosić tylko odpowiednią ilość danych. Nie ściągaj równocześnie więcej niż dwóch plików i unikaj otwierania jednocześnie zbyt wielu okien przeglądarki. Jeśli to możliwe, odwiedź stronę z pomocą swojego dostawcy usług internetowych i zobacz, czy używasz właściwego numeru telefonu do łączenia się z Internetem. Jeśli naprawdę wszystko jest już ustawione tak, jak powinno, problemem może być też połączenie pomiędzy modemem a gniazdkiem telefonicznym. Unikaj używania zbyt wielu przedłużaczy. Niektórzy providerzy internetowi posiadają proxy rervery, które przechowują najczęściej odwiedzane strony WWW, ta abyś mógł się z nimi łączyć o wiele szybciej. Zdobądź odpowiednie dane ze strony swojego ISP, a następnie wprowadź odpowiednie dane w Narzędzia -> Opcje internetowe -> Połączenia -> Ustawienia sieci lokalnej LAN. Jeśli wciąż się nie udaje, wypróbuj innego ISP. Istnieje między nimi rosnąca konkurencja i walka o klienta, tak więc jest szansa na zaoszczędzenie pieniędzy. □

*Oprac. Mariusz Turowski*

## Internet

### Jak żeglować lekko i z wdziękiem

- Od czasu do czasu czyść katalog Temporary Internet Files, aby zwolnić miejsce na dysku.
- Dzięki Historii w IE znajdziesz strony, które ostatnio przeglądałeś w Internecie.
- Sprawdź folder c:\windows\cookies, aby sprawdzić, przez jakie witryny jesteś śledzony, a następnie pozbądź się tych, które ci nie odpowiadają.
- Jeśli zależy ci na przestrzeni dyskowej, zmniejsz ilość dni, gdy odwiedzane strony przechowywane są w liście Historia.
- Umieść swoje ulubione strony na liście Łączy w IE, przechodząc do Ulubione -> Łącza.
- Za pomocą klawisza [F11] możesz się przełączać między normalnym a całoekranowym widokiem w przeglądarce.
- Jeśli jakaś strona ładuje się zbyt wolno, wciśnij Stop, a następnie Odśwież, aby ponownie zacząć ją ściągać.
- Jeśli chcesz dane łącze otworzyć w nowym oknie, klikając na nim, trzymaj wciśnięty klawisz [shift].
- Posługuj się do ściągania danych programami, takimi jak GetRight (http://www.getright.com), które umożliwią ci na przykład wznowienie zerwanego połączenia i wznowienie pobierania plików od miejsca, w którym zostało przerwane.
- Gdy wpisujesz słowo w pasku adresowym Internet Explorera, naciśnięcie [Ctrl] + [enter] dodaje do niego automatycznie elementy adresu: "http://" oraz ".com"
- Kiedy znajdziesz stronę sieciową, która ci się podoba, dodaj ją do listy swoich Ulubionych, tak żeby nie trzeba było jej szukać ponownie.
- Powkładaj swoje ulubione strony do folderów, wybierając Ulubione -> Organizuj ulubione.
- Aby wykonać szybkie przeszukiwanie, wpisz znak zapytania w pasku adresowym, a następnie wprowadź swoje kryteria przeszukiwania.
- Sprawdź uaktualnienia Windows (Narzędzia -> Windows Update), aby się zaopatrzyć w najnowsze "łatki" do programu.
- Ściągnij też różne dodatki do swojej przeglądarki ze strony Internet Explorera (http://www.microsoft.com/Windows/IE/WebAccess/default.asp




*Coraz więcej urządzeń wykorzystuje dzisiaj standard USB do łączenia się z komputerem, dzięki czemu o wiele prościej się je obsługuje.*

## Szybkie porady

### 10 kroków sieciowych

1. Wybierz właściwego dostawcę usług internetowych.
2. Sprawdź na stronie swojego ISP, czy masz właściwy numer połączenia.
3. Odpowiednio skonfiguruj swój komputer do pracy z Internetem za pomocą Opcji internetowych w Internet Explorerze.
4. Nie używaj zbyt wielu przedłużaczy kabli telefonicznych.
5. Ustaw do rozsądnego rozmiaru wielkość miejsca na dysku dla tymczasowych plików internetowych w Opcjach internetowych IE.
6. Nie ściągaj zbyt-wielu rzeczy naraz.
7. Jeśli dzięki swojemu ISP możesz mieć dostęp do proxy servera, użyj go - może to znacznie zwiększyć szybkość ładowania najbardziej popularnych stron WWW.
8. Ściągnij nagłówki grup dyskusyjnych w Outlook Expressie, następnie rozłącz się i wybierz te, które Outlook ma ściągnąć dla ciebie.
9. Zapisz stronę IE w swoich Ulubionych: Narzędzia -> Opcje internetowe -> Użyj bieżącej.
10. W IE, Plik -> Praca w trybie offline możesz sprawić, że będziesz przeglądał niedawno odwiedzone strony bez potrzeby podłączenia się do Internetu.

*Wybierz właściwego ISP i korzystaj z preferencyjnych taryf za połączenie w specjalnych godzinach, aby obniżyć koszty korzystania z sieci.*

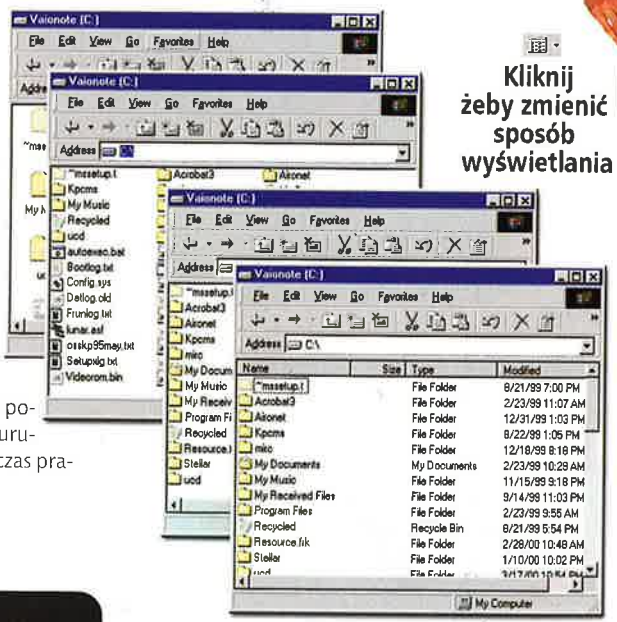
# Poruszanie się w Windows 98

**Odkrywanie niezbadanych wód swojego systemu komputerowego może być procesem przerażającym - pozwól, by CD-Action Cię poprowadził!**

Komputer może mieć dysk twardy o pojemności 10Gb lub więcej - wystarczający, aby pomieścić tysiące, jeśli nie miliony plików. Jak więc można je wszystkie śledzić albo katalog po katalogu przeglądać kolejne poziomy w poszukiwaniu potrzebnego pliku? Odpowiedzią jest Eksplorator - program, którego prawdopodobnie wielokrotnie używałeś, nawet go nie znając.

Uruchomienie Eksploratora jest proste: wystarczy dwukrotnie kliknąć ikonę "Mój komputer", a otworzy się okno, które jest właśnie Eksploratorem. W tym momencie można uznać, że przeciągnięcie ikony "Mój komputer" na pasek zadań może być przydatne, ponieważ tworzy się w ten sposób pomocny skrót umożliwiający szybkie uruchomienie Eksploratora, nawet podczas pracy z innymi aplikacjami.

*Każdy z różnych trybów wyświetlania ma swoje miejsce - można łatwo i wygodnie przełączać się pomiędzy nimi.*



Typowe okno Eksploratora składa się z kilku części. Przede wszystkim na środku znajduje się duży panel, w którym wyświetlane są pliki. Następnie, znajdować się tu może pasek "Adresu", w którym bezpośrednio wpisuje się nowe położenia (na przykład, wprowadzenie C: spowoduje wyświetlenie zawartości dysku C). Można również znaleźć tu pasek ikon i zestaw elementów "Menu", ale okno może zostać dostosowane tak, aby posiadało tyle elementów, ile jest potrzebnych.

Aby zmienić wygląd okna Eksploratora, w menu należy wybrać "Widok". Pierwsze trzy opcje umożliwiają włączenie lub wyłączenie różnych elementów składowych okna. Eksperymentowanie pozwoli na dostosowanie okna do swoich potrzeb.

Sprawdźmy teraz opcję "Jako stronę sieci Web". Jest ona użyteczna, gdy folder zawiera dużo plików graficznych i multimedialnych. W tym trybie, po lewej stronie okna znajduje się panel wyświetlający informacje o bieżącym pliku lub folderze. Jeśli podświetlony jest plik graficzny, pojawi się jego podgląd. Jeśli wybrany zostanie dysk twardy, pojawi się wykres kołowy pokazujący proporcje pomiędzy wolną i zajętą przestrzenią.

Wróćmy do panelu wyświetlającego pliki. Mogą być one wyświetlane na cztery różne sposoby. Kliknięcie menu "Widok" spowoduje wyświetlenie opcji, w skład których wchodzą "Duże ikony", "Małe ikony", "Lista" i "Szczegóły". Można wybrać taką, która nam najlepiej od-

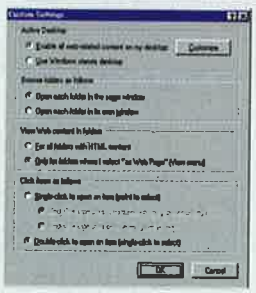
## Rozgałęzienia

### KROK PO KROKU

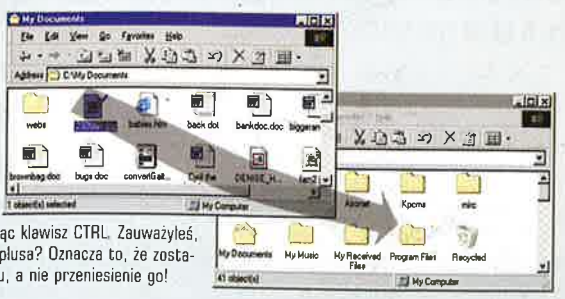
Mimo to, że sposób organizacji plików i katalogów w Windows jest o wiele prostszy niż w staromodnym DOS-ie, dla niewtajemniczonych może być wciąż trochę zagmatwany. Nie ma się jednak co martwić, ponieważ wszystko wyjaśnimy!

**1** Jak wiadomo, Windows przechowuje pliki w hierarchii folderów - więc każdy folder może zawierać wiele innych folderów. Całe szczęście łatwiej jest to wykorzystywać w praktyce, niż opisywać! Poruszanie się w dół tej listy jest proste - wystarczy otworzyć folder i od razu jest się o poziom niżej. Poruszanie w górę również jest proste, jeśli tylko odnajdzie się przycisk "W górę" na pasku ikon Eksploratora. Należy go kliknąć, aby poruszać się w górę drzewa katalogowego.

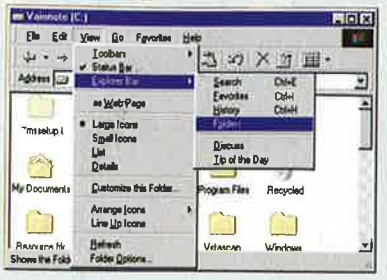
**2** Windows może otwierać nowe okno za każdym razem, gdy otwiera się nowy folder. W ten sposób jednak można szybko zapełnić ekran, więc wiele osób wyłącza tę opcję. Należy wybrać opcję "Widok"/"Opcje folderów" i wybrać "Ustawienia". Następnie należy wybrać "Otwórz foldery w tym samym oknie".

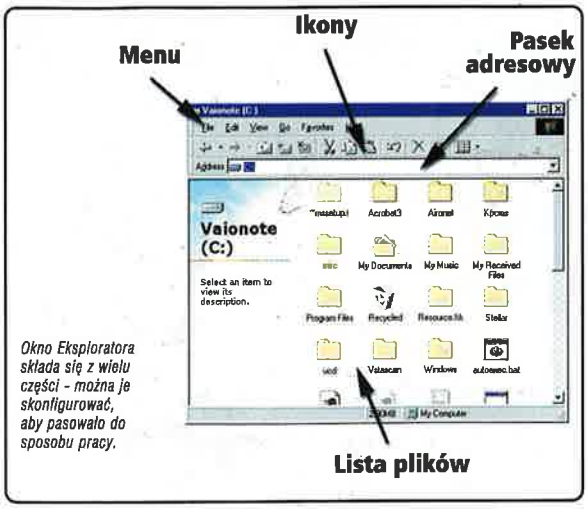


**3** Otwieranie folderu w tym samym oknie można ominąć, trzymając klawisz CTRL podczas otwierania okna. Klawisz CTRL może również pomóc podczas kopiowania i przenoszenia plików. Spróbuj kliknąć i przeciągnąć plik z jednego katalogu do drugiego, przytrzymując klawisz CTRL. Zauważyłeś, że pojawił się niewielki znak plusa? Oznacza to, że została wykonana kopia oryginału, a nie przeniesienie go!



**4** Nie należy nigdy mówić, że nie lubi się sposobu, w jaki działa Eksplorator - można go z łatwością dostosować, aby wyglądał dokładnie tak, jak ma wyglądać. W menu "Widok" można włączać i wyłączać różne paski narzędzi, dodać wyświetlanie katalogów w panelu po lewej stronie, wyłączyć tekst pod ikonami, dodać okno "Szukaj", oraz zmienić porządek plików w zależności od typu lub rozmiaru.






*Okno Eksploratora składa się z wielu części - można je skonfigurować, aby pasowało do sposobu pracy.*

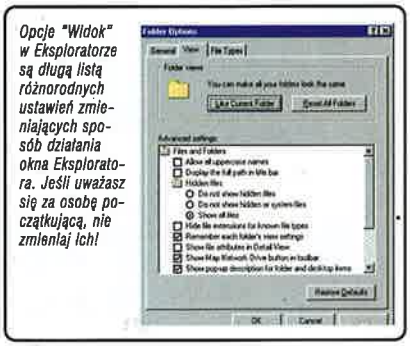
powiada - czasami, gdy chcemy znać rozmiar plików lub datę ich modyfikacji, pomocna może być opcja "Szczegóły". Opcja "Małe ikony" jest użyteczna, gdy katalog zawiera dużą liczbę plików. Pomiędzy tymi trybami możemy się łatwo przełączać klikając powiązane z nimi ikony, więc zawsze możemy później zmienić zdanie.

Przy okazji, jeśli zaistnieje potrzeba podłączenia się do sieci i szybkiego wyświetlenia strony WWW, należy po prostu wpisać adres URL (część http://www.) w pasku "Adres", a Eksplorator stanie się przeglądarką WWW.

## Ukryj i szukaj

Sztuczka, która często wprowadza w zakłopotanie użytkowników polega na tym, że domyślnie Eksplorator nie zawsze podaje prawdziwe dane. Próbując pomóc w zmniejszeniu bałaganu, w oknie nie podaje się dwóch informacji:

1. Rozszerzenia plików. Eksplorator nie wyświetla rozszerzeń większości plików. To znaczy, nie są podawane trzy litery po kropce (takie jak .txt czy .htm), które składają się na pełną nazwę pliku. Żenujący może być fakt, że nie można całkowicie zmienić nazwy pliku, ponieważ jego rozszerzenie (ukryte) pozostanie takie samo.



*Opcje "Widok" w Eksploratorze są długą listą różnorodnych ustawień zmieniających sposób działania okna Eksploratora. Jeśli uważasz się za osobę początkującą, nie zmieniaj ich!*

2. Pliki systemowe. Windows uznaje niektóre kluczowe pliki za zbyt ważne, aby móc je pokazać użytkownikowi. Na przykład pliki .DLL i .INI w tajemniczy sposób zostaną usunięte z pola widzenia.

Jeśli podejście typu "Windows wie lepiej" jest denerwujące, można w łatwy sposób przejąć nad tym kontrolę. W menu "Widok" należy wybrać "Opcje folderów", a następnie kliknąć kartę "Widok". Pojawi się długa lista opcji. Niektóre z nich są bardzo przydatne, a niektóre nie. Następujące opcje odnoszą się do punktu 1 i 2: "Pokaż wszystkie pliki" (należy ją włączyć) oraz "Ukrywaj rozszerzenia plików znanych typów" (należy ją wyłączyć). To już wszystko, co powinieneś wiedzieć! Oczywiście jest jeszcze sporo subtelności i skrótów, które można po drodze napotkać, ale póki co, kontynuuj klikanie!

*Oprac. Krzysztof Kruszyński*

### Żargon Windows

**Folder**
Reprezentacja katalogu w komputerze, w którym znajdować się mogą pliki i inne katalogi.

**Pasek narzędzi**
Zestaw ikon w oknie, umożliwiających szybki dostęp do ważnych funkcji.

**Pasek zadań**
Pasek na dole pulpitu Windows, wyświetlający aktualnie uruchomione programy oraz rozmaite skróty i ikony wskaźników.

**Rozszerzenie pliku**
Część nazwy pliku (zazwyczaj trzy litery) znajdująca się po kropce, która wskazuje, jakie dane zawiera plik.

**Skrót**
Odsyłacz do pliku. Skróty znajdować się mogą na biurku lub na pasku zadań, dając możliwość szybkiego uruchomienia ulubionych programów.

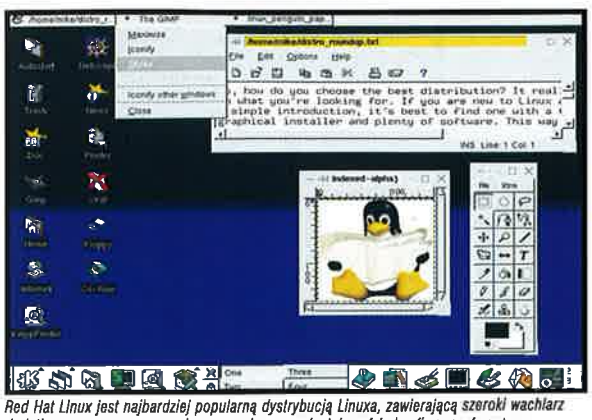
# Linux - dla kogo?

## Czy warto przesiąść się na coś innego niż Windows.

**Linux jest nowym systemem operacyjnym, który wywołał niemałe poruszenie w komputerowym światku, ponieważ wydaje się alternatywą dla Windows. Wyjaśniamy, o co w tym wszystkim chodzi...**

Przez wiele lat Microsoft trzymał w garści użytkowników pecetów. Kiedy kupujesz nowego komputera ma on już zainstalowane Windows, ponieważ czy Ci się to podoba, czy nie, to właśnie ten system zarządza Twoim pecetem i wszystkimi uruchamianymi na nim programami. I nie ma żadnego wyboru. Albo tak się tylko wydaje. Przez ostatnie 18 miesięcy, gdy Microsoft walczył z oskarżeniami o praktyki monopolistyczne, pojawiła się nowa alternatywa dla Windows. Nazywa się Linux i zdobywa coraz większą popularność wśród ludzi kochających majstrować przy swoich PC-tach.

Linux jest systemem operacyjnym i wykonuje te same podstawowe czynności co Windows. Zarządza procesami, kontroluje dyski twarde, zarządza pamięcią i obsługuje wszystkie operacje wejścia/wyjścia Twojego komputera. Zapewnia również platformę na której programy mogą nie tylko być uruchamiane, ale również uzyskują dostęp do sprzętu w twoim systemie.



*Red Hat Linux jest najbardziej popularną dystrybucją Linuxa, zawierającą szeroki wachlarz dodatkowego oprogramowania pomagającego zainstalować i skonfigurować system.*

**Każdy, kto instaluje Linuxa, musi chcieć się nauczyć dużo o komputerach - i to szybko.**

Jedną z kluczowych różnic pomiędzy Linuxem a Windows jest to, że Linuxa możesz mieć za darmo - legalnie. Możesz ściągnąć Linuxa z Internetu albo znaleźć na jakimś cover CD, i nie będzie cię to kosztować więcej niż impulsy telefoniczne potrzebne do ściągnięcia go z sieci lub cena gazety. Ponadto wszystkie upgrade'y Linuxa są dostępne również bezpłatnie.

Brzmi pięknie, prawda? Jednakże, inną różnicą pomiędzy Windows a Linuxem jest to, że Linux jest znacznie bardziej skomplikowany w użyciu. Przez przeszło 10 lat Microsoft zmienił Windows w coś, co nawet ludzie,

którzy nie mają pojęcia o komputerach, mogą używać. Każdy, kto instaluje Linuxa na swoim komputerze, musi chcieć nauczyć się dużo o swoim komputerze - i to szybko.

## Interfejs użytkownika

Linux nie został zaprojektowany jako system graficzny. Jest to oparty na komendach, nastawiony na elastyczność i kontrolę system operacyjny. Zamiast klikania na ikonach, używania Menu Start i zarządzania plikami i programami przy pomocy Explorera, Linux zazwyczaj wymaga od użytkownika wpisywania poleceń na nudnym, monochromatycznym ekranie. Nauka komend oraz tego jak i kiedy ich użyć jest wielkim wyzwaniem dla nowych użytkowników. Cóż, to i sprawienie, by wszystko działało przede wszystkim.

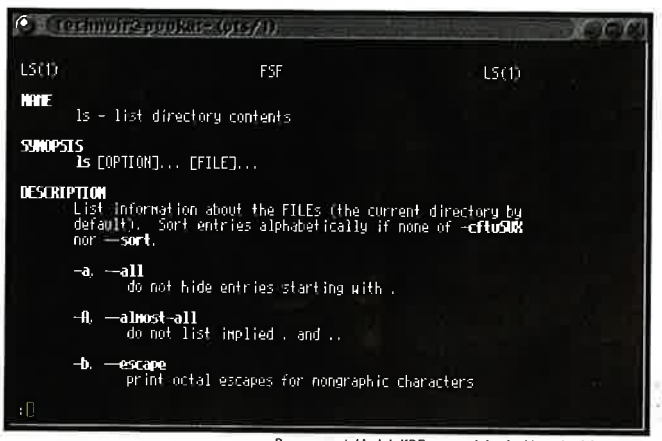
Linux został napisany przez fińskiego programistę Linusa Torvaldsa, użytkownika, który chciał dostać darmowy serwer Unixa na swojego PC (Unix jest zaawansowanym systemem operacyjnym używanym przez wyższe uczelnie oraz firmy). Sam napisał on podstawowy kod i udostępnił go jako open-source. Znaczy to, że kod jądra, który jest sercem systemu, jest ogólnie dostępny. Ilekroć ktoś znajdzie sposób, by usprawnić Linuxa, może wysłać swoją propozycję do pana Torvaldsa, który decyduje czy dołączyć ją do następnych wersji Linuxa.

W ten sposób, dzięki całej społeczności programistów, system może być ciągle poprawiany.

## Dystrybucje

Najlepszym rozwiązaniem dla nie znających Linuxa (albo innych systemów operacyjnych opartych na komendach) jest kupno jednej z wielu dostępnych dystrybucji. Jest to w zasadzie wersja Linuxa, która została przygotowana do tego, by w prosty sposób ją zainstalować i uruchomić. Jest wiele zalet takiego systemu. Większość dystrybucji zawiera dodatkowe oprogramowanie pomagające skonfigurować Linuxa oraz dostosować go do potrzeb użytkownika. Na przykład, jeśli chcesz, by twój Linux wyglądał jak Windows, niektóre dystrybucje zawierają takie pakiety jak KDE czy Gnome. Oba są menedżerami pulpitu przypominającymi Windows. Wiele dystrybucji Linuxa zawiera podręczniki oraz 90-dniową pomoc przy instalacji.

W zależności od tego czego potrzebujesz, cena dystrybucji waha się od kilkudziesięciu do kilkuset złotych. Najbardziej popularnymi dystrybucjami są Red Hat Linux, Corel Linux, SuSE Linux oraz bardzo dobra dla początkujących Linux-Mandrake. Większość dystrybucji Linuxa jest dostępnych na www.linuxemporium.co.uk.




*Programy, takie jak KDE spowodują, że Linux będzie wyglądał przyjaźnie. Mogą nawet sprawić, że będzie ci on przypominał Windows.*

## Co dalej?

### Oprogramowanie dla Linuxa

**Zanim zainstalujesz Linuxa, dobrym rozwiązaniem jest najpierw zainstalować coś w rodzaju System Commandera firmy V Communications. Pozwoli Ci to stworzyć partycję na Twoim twardym dysku, gdzie będziesz mógł zainstalować Linuxa, zostawiając jednocześnie Windows (tak na wypadek gdyby coś poszło nie tak). System Commander zapewni ci podwójny system bootowania, dzięki któremu, przy starcie komputera, będziesz mógł wybrać, który system operacyjny chcesz załadować.**

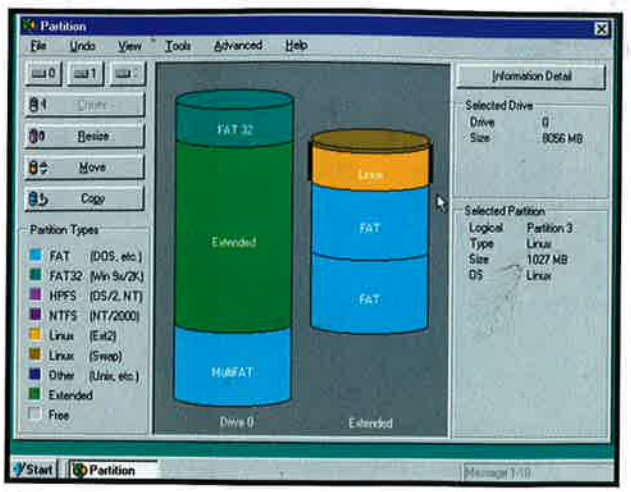
**Linux może i jest bezpłatnym systemem operacyjnym, ale by był z niego jakiś pożytek, potrzebne ci będzie oprogramowanie, które możesz uruchomić. Windows posiada wszystko od Office 2000 po przeszło 100,000 gier dostępnych dla niego. A co ma Linux do zaoferowania? Chociaż gry i oprogramowanie rozrywkowe raczej rzadko ukazuje się, z, w pewnym stopniu godnym uwagi, wyjątkiem Quake'a 3, w wersji dla Linuxa, jest mnóstwo dostępnego oprogramowania dla tego systemu operacyjnego. Np. pakiety biurowe Star Office firmy Sun, czy Word Perfect Office 2000 firmy Corel zawierają wszystkie narzędzia przydatne w domu lub małej firmie. Jednocześnie, jeśli chodzi o programy graficzne, firma Corel wypuszcza takie programy, jak CorelDRAW, PhotoPaint i pakiet DTP, Ventura. Przy odrobinie szczęścia niedługo doczekamy się takich programów, jak Painter czy służący do tworzenia grafiki 3D Bryce.**

## Dla kogo ten Linux?

Jak już się pewnie domyśliłeś Linux jest systemem operacyjnym przeznaczonym dla ludzi interesujących się komputerami. Użytkownicy ci dzielą się na dwie grupy. Po pierwsze, ludzie którzy czują pewną niechęć wobec Microsoftu i Windows za ich długotrwały monopol i w Linuxie znajdują nowe, wyzwalające doświadczenie - niektórzy widzą się jako część komputerowej kontrkultury.

Drugą grupą są firmy, które potrzebują taniego serwera sieciowego. Linux jest darmowy, i jest rozprowadzany z Apache, darmowym serwerem WWW. Dzięki temu firmie pozostaje tylko kupić sprzęt i już ma działający i dobry serwer komercyjny tanim kosztem. Ale to już inna historia...

*Oprac. Karol Muchalski*




*Dla najzagorzalszych użytkowników, Linux jest światem niezliczonej liczby poleceń specjalnych, wpisywanych poprzez interfejs zwany shell.*

## Internet

### Dalsze informacje...

**Użytkownicy Linuxa mogą dobrze się na nim znać i być bardzo pomocni, ale większość informacji na temat tego systemu w Internecie wydaje się być napisana przez ludzi, którzy bardzo dużo o Linuxie wiedzą dla innych ludzi, którzy również wiedzą o nim dużo. Jest tam naprawdę niewiele dla świeżo upieczonych użytkowników. Jeżeli więc zamierzasz się przesiąść na Linuxa, to powinieneś odwiedzić stronę www.gnulinux.com. Zawiera ona mnóstwo przewodników, tutoriali i ogólnych rad dla nowych użytkowników. Zobacz również www.linuxwaves.com.**
**Można także dostać kilka całkiem dobrych książek o Linuxie.**

# Podkręcanie GeForce'a

Poradnik podkręcania karty NVIDIA GeForce DDR

**SZYBCIEJ, SZYBCIEJ! NVIDIA w swojej mądrości pozwala podkręcać kartę GeForce. CD-Action wzięło w obroty najświeższe sterowniki, aby zobaczyć, czego są w stanie dokonać**

W zależności od tego, jakich sterowników się używa i od jakiego producenta pochodzą, będzie możliwe, lub nie, podkręcenie karty GeForce. Rozwiązanie jest jednak proste: wystarczy ściągnąć sterowniki referencyjne i zastosować w Rejestrze sztuczkę, która odblokuje funkcję podkręcania. Na stronie NVIDIA dostępne są sterowniki referencyjne, ale można również razem z nami wypróbować najnowsze sterowniki, które zawierają szereg rozszerzeń.

Mając zainstalowane sterowniki, należy wykonać jeszcze sztuczkę w Rejestrze. Aby włączyć możliwość podkręcania, należy dodać w Rejestrze następujący klucz: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak
Następnie wystarczy jeszcze dodać nową wartość Dword o nazwie "CoolBits" i ustawić ją na 3.

Odkryliśmy, że jest to jednak bardziej interesujące, niż praktyczne. Ustawienia te umożliwiają niezależne ustawianie prędkości GPU i pamięci. Po wypróbowaniu ustawień, szybko można odkryć, że zmiana prędkości GPU ma jedynie nieznaczny wpływ, jeśli w ogóle, na całkowitą liczbę klatek na sekundę. Zmiana prędkości pamięci ukazuje, że głównym wąskim gardłem, występującym już przy rozdzielczości 1280 na 1024, jest pamięć.
Jeśli zmniejszy się ustawienia, wyjdzie na jaw to, że zmniejszenie prędkości pamięci ma największy wpływ na całkowitą liczbę klatek na sekundę.
Co dziwne, najlepszy uzyskany wynik objawił się w przyroście prędkości o półtorej klatki na sekundę, przy pracy w rozdzielczości 1280 na 1024 przy 32-bitowej głębi kolorów.

*Oprac. Krzysztof Kruszyński*

## Niemożliwe!

### Dodatkowe bity

**Te sterowniki dają więcej niż tylko możliwość podkręcenia. W zaawansowanej sekcji Właściwości ekranu znajdują się dodatkowe opcje zawierające antyaliasing ekranu w aplikacjach OpenGL i DirectX. Wypróbowaliśmy je w grze Quake 3 i okazało się, że działają. Na komputerze z procesorem AMD K6-2 350MHz przy rozdzielczości 800 na 600, Quake 3 działał z prędkością 33fps przy wyłączonym FSAA, oraz 22fps z włączonym - oznacza to 30 procentowy spadek wydajności przy niewielkim zysku jakości grafiki.**

*Wypróbuj pełnoekranowy antyaliasing, zanim zrobią to użytkownicy Voodoo 5*

## UWAGA!

### Zanim zaczniesz

**Podczas podkręcania występuje ryzyko uszkodzenia elementów komputera. Nie bierzemy żadnej odpowiedzialności za wynikłe z podkręcania uszkodzenia. Pamiętajmy, że podkręcając elementy komputera, tracimy na nie gwarancję.**

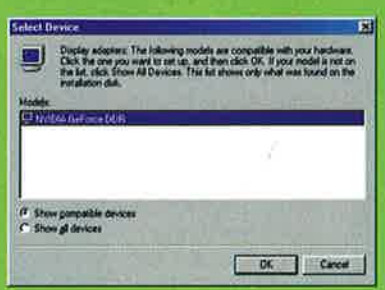
NVIDIA musi być z pewnością wściekła. Czy faktycznie, zachęca ona użytkowników do podkręcania swoich kart graficznych? Jeśli się chwilę nad tym pomyśli, to w zasadzie nie. Jednak wbudowanie w sterowniki możliwości podkręcania oznacza, że będzie to pierwsza przystań dla każdego, kto zechce poszperać przy swojej karcie. Umożliwia to firmie NVIDIA wbudowanie testów i ograniczenie sterowania, co powstrzyma ludzi przez wypróbowywaniem zbyt wysokich ustawień.

Krok po kroku

## Podkręć ją

### Instalacja sterowników na PC

**1.** *Nowe sterowniki, zawierające pełnoekranowy antyaliasing, wyciekły z firmy NVIDIA i nie są oficjalne. Na niektórych komputerach mogą one nie działać poprawnie, ale jeśli się chce poeksperymentować, dadzą one możliwość wypróbowania nowych funkcji, które nie były wcześniej uaktywnione. Najnowsze sterowniki znajdują się na stronie www.3dchipset.com/beta/nvidia/win9x.asp.*




**2.** *Następnie będzie trzeba przekonać komputer do zaakceptowania sterowników, ponieważ ten najprawdopodobniej je odrzuci. Należy rozpakować plik na pulpit, kliknąć prawym przyciskiem myszy na ikonie Mój komputer i wybrać Właściwości, a następnie przejść do Menedżera urządzeń. Po otwarciu Menedżera urządzeń, należy wybrać Aktualizuj sterownik, a następnie wybrać wyświetlanie listy wszystkich sterowników i kliknąć przycisk Z dysku. Następnie należy wskazać położenie nowych sterowników.*

**3.** *Po zresetowaniu komputera, będzie możliwe przetestowanie nowych ustawień. Aby włączyć możliwość podkręcania, należy dodać następujący klucz w Rejestrze: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak, a następnie dodać nową wartość Dword o nazwie "CoolBits" i ustawić ją na 3. Potem wybrać Start, Ustawienia, Panel sterowania, Ekran, Ustawienia, Zaawansowane, GeForce DDR, Additional Properties.*

# Amstrad E-m@iler

## Emailotelefon

**Czy e-mail może okazać się następnym opium dla mas? Jeżeli tak, to urządzenie tutaj prezentowane może być łatwym i tanim sposobem na następną działkę.**

*Klawiatura jest schowana w skrytce z przodu urządzenia, co jest dobrym pomysłem, jednak jest ona mała i nieco kłopotliwa w użyciu.*

Sir Alan Sugar, szef firmy Amstrad, zawsze był znany ze swoich nietypowych pomysłów i nowy produkt jego przedsiębiorstwa o nazwie E-m@ailer bardzo dobrze potwierdza tę opinię. E-m@iler jest telefonem, wyposażonym w cyfrową automatyczną sekretarkę, książkę adresową i moduł do wysyłania poczty elektronicznej. Na pierwszy rzut oka, wygląda jak przerośnięty aparat telefoniczny, jednak już po chwili uwagę przykuwa sporych rozmiarów wyświetlacz ciekłokrystaliczny, umieszczony w górnej części urządzenia. W specjalnym przedziale z przodu obudowy została schowana klawiatura, jednak mała jej wersja znajduje się bezpośrednio pod klawiszami numerycznymi. Z tyłu obudowy znalazło się miejsce na kilka portów rozszerzeń, które można wykorzystać do podłączenia drukarki, lub innego modułu rozszerzenia. E-m@ailer wyposażono także w gniazdo pamięci trwałej typu Smart Media oraz stację dokującą dla urządzenia Pocket Docket, które pełni funkcję przenośnej książki kontaktów.

Jeżeli porówna się cenę E-m@ilera do normalnego telefonu z wbudowaną sekretarką, wychodzi niewiele drożej, więc w czym tkwi haczyk? Cóż, pojawia się on w postaci rachunku telefonicznego i konieczności oglądania reklam. Każdy wysłany e-mail kosztuje w Wielkiej Brytanii 12 pensów (ok. 80 groszy), co jest zbliżoną wartością do opłat przy korzystaniu z telefonów komórkowych. Jednak w jednej sesji można odebrać dowolną liczbę listów i kosztuje to tylko pojedyncze 12 pensów. Oznacza to, że jeśli nagle zostaniesz zarzucony spamem, nie będziesz musiał płacić za odbieranie setek listów. Jedną z bardziej denerwujących rzeczy jest brak skrzynki nadawczej, więc nie można wysyłać większej ilości poczty jednocześnie (jednak urządzenie jest przeznaczone dla osób mało korzystających z sieci, więc nie powinno to stanowić bardzo dużego problemu).

### Alarm!

Ekran wyświetlacza ma stałą rozdzielczość 480x320 punktów, co jest wystarczającą wartością do czytania listów i wyświetlania prostej grafiki, jednak na pewno będzie kłopotliwe przy przeglądaniu stron WWW. Jednak w chwili obecnej taka funkcja w ogóle nie jest dostępna. Co prawda producent obiecuje specjalny moduł rozszerzający, który ma jednak działać na podobnych zasadach, co WAP w telefonach komórkowych. Ekran posiada także po jednej diodzie LED w każdym z górnych rogów, zieloną po lewej stronie, informującą o poczcie głosowej oraz czerwoną - po prawej, powiadamiającą o oczekujących, nie przeczytanych listach. W niektórych sieciach telefonicznych w Wielkiej Brytanii, powiadamianie o nowej poczcie jest bezpłatne. W przeciwnym wypadku trzeba ręcznie sprawdzać stan konta lub ustawić częste (i kosztowne) automatyczne łączenie się z siecią. Kiedy pierwszy raz odpali się E-m@ilera, trzeba wypełnić całą masę informacji rejestracyjnych, między innymi wiek, dochód, liczbę dzieci, zainteresowania i oczywiście dane osobowe. Wszystko to wygląda dosyć nieprzyjemnie i pomimo że podaje się takie dane w rozmaitych ankietach, to tutaj są one wykorzystywane do bezpośredniej reklamy. Podczas okresów braku aktywności, na ekranie E-m@ilera pojawiają się rozmaite reklamy czy się tego chce, czy nie. Jeżeli zainteresuje Cię któraś z reklam, po prostu wciskasz jeden przycisk, a telefon automatycznie dzwoni do danego przedsiębiorstwa.

*To, czy urządzenia podobne do E-m@iler odniosą sukces okaże się w przyszłości, jednak na pewno pomogą zmienić sposób patrzenia na komputerową komunikację.*

### Pamięć absolutna

E-m@iler jest pomyślany tak, aby udostępnić połączenia z Internetem osobom, które nie potrzebują całego komputera. Przy takich założeniach, urządzenie sprawuje się bardzo dobrze, mimo tego, że na początku trzeba poświęcić sporo czasu na ustawianie wszystkiego. Kiedy wyjdziesz z domu, możesz przenosić i wprowadzać kontakty we wspomnianym już Pocket Docket - zaraz po tym jak włożysz go z powrotem do E-m@ailera, oba urządzenia się zsynchronizują. We wnętrzu tej zabawki umieszczono tylko 4 MB pamięci, więc jeżeli często korzysta się z poczty, trzeba zainwestować w dodatkową kartę Smart Media. Zdarza się także, że czasami przy wysyłaniu i odbieraniu poczty, E-m@iler zrywa połączenie z Internetem. Przy zliczaniu opłat za takie rozmowy, trzeba się liczyć ze sporym rachunkiem telefonicznym.

E-m@iler nie oferuje elastyczności zwykłego komputera PC, jednak dla osób, które chcą mieć dostęp do sieci za niewielką cenę i bez specjalnego zachodu, urządzenie to jest bardzo ciekawym rozwiązaniem.

*Oprac. Łukasz Nowak*

### Amstrad E-m@iler

Cena: 80 GPB (ok. 550 zł)

Internet: www.amstrad.com

Plusy:
- Świetna zabawka
- Względnie tani
- Możliwości rozbudowy

Minusy:
- Nie najlepszy do dużej ilości korespondencji

Urządzenie jest w ograniczonym zakresie dostępne w Wielkiej Brytanii i trudno nam powiedzieć, czy i kiedy pojawi się w sprzedaży w naszym kraju. Znając polskie realia - nieprędko.

## Nowości sprzętowe

Zostaliśmy poinformowani o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems aparatu cyfrowego Agfa ePhoto CL30 Clik! z wbudowanym napędem miniaturowych, wymiennych dysków o pojemności 40 MB. Zastosowanie nośnika o tak wysokiej pojemności pozwala na na zachowanie na jednym krążku do 60 zdjęć wysokiej rozdzielczości. Aparat jest bardzo łatwy w obsłudze i oferuje wiele zaawansowanych opcji - włącznie z automatycznym lub manualnym ustawianiem ostrości, przesłony i punktu białego oraz 37 mm mocowaniem dla opcjonalnych obiektywów i filtrów.

Oto podstawowe dane techniczne aparatu CL 30 Clik!:
- rozdzielczość CCD: 1152x864 pikseli
- rozdzielczość obrazu: 1440x1080 pikseli (P-Genie), 1152x864 pikseli (high), 1024x768 pikseli (medium), 640x480 pikseli (low)
- obiektyw: autofocus z makro; cztery manualne pozycje ogniskowej
- pamięć: dysk 40 MB Click! produkcji Iomegi (patrz http://www.iomega.com/clik/)
- ekran: 45 mm kolorowy wyświetlacz LCD + wizjer optyczny
- długość ogniskowej: odpowiednik 43 mm z makro
- zakres ogniskowej: 50 cm - nieskończoność; makro: 10-100 cm
- zakres apertury obiektywu: f/ 2.8 - f/8
- prędkość migawki 1/30 - 1/700 s
- lampa błyskowa pracująca w czterech trybach pracy: automatyczny, redukcja efektu czerwonych oczu, wypełnienie, wyłączony
- format pliku wyjściowego: JPEG
- wyjście video: NTSC lub PAL
- interfejs: szeregowy, USB

www.cadena.com.pl

***

W czerwcu br. firma TCH COMPONENTS podpisała umowę dystrybucyjną z firmą Lite-On Technology Corporation będącą jednym z największych producentów urządzeń optycznych.
Napędy CD-ROM produkcji Lite-On uznawane są za najcichsze i najwydajniejsze, dzięki zastosowaniu autorskich technologii redukcji wstrząsów - FSD (Floating Loader System) oraz hałasu - WSS (Wire Suspension System).
W sprzedaży znajdują się już napędy CD-ROM o prędkościach 48x oraz 52x w wersjach Retail i OEM. Wkrótce oferta TCH COMPONENTS zostanie rozszerzona o napędy DVD-ROM oraz nagrywarki CD-RW produkcji Lite-On.
Produkty firmy LITE-ON posiadają roczną gwarancję.

www.tch.com.pl

# Kodak DC240 i DC290

### Cyfrowy świat fotografii

**W ciągu ostatnich dwóch lat cyfrowe urządzenia jak lawina zalały światowe rynki w praktycznie każdej dziedzinie. Dostępne są już internetowe lodówki, odkurzacze, kuchenki mikrofalowe, a także pralki i inne produkty. Nas interesują w niniejszym artykule przede wszystkim aparaty fotograficzne naszpikowane do granic możliwości elektroniką.**

**Maciej Lewczuk**

Wczesne konstrukcje aparatów i kamer cyfrowo odczytujących obraz, miały wiele wad. Przede wszystkim jakość wykonywanych zdjęć pozostawiała wiele do życzenia i nijak się miała do standardowo, czyli analogowo, wykonywanych reprodukcji i wskanowywaniu ich do komputera. Drugim minusem była cena tychże urządzeń, która przyprawiała o zawrót głowy nawet profesjonalistów zajmujących się fotografią, gdyż za cenę nawet najsłabszego egzemplarza można było bez problemu zakupić wysokiej klasy aparat "starego" typu i sporo jeszcze zostawało.

Teraz trochę o tym jak to się dzieje, że zdjęcia "się robią". Jakość zdjęć wykonywanych konwencjonalnymi aparatami zależała przede wszystkim od tego, jakiej kliszy użyto jako nośnika obrazów. Oczywiście to nie wszystko, bo należało jeszcze ustalić wszystkie parametry, czyli czas ekspozycji, przesłonę, ostrość oraz jeszcze kilka parametrów. Jeśli chodzi o fotografię cyfrową, to oprócz nośnika bardzo ważnym czynnikiem warunkującym uzyskanie pożądanego efektu jest jakość i parametry aparatu, którym się posługujemy. Najważniejszymi parametrami warunkującymi klasę urządzenia są rozdzielczość oraz jakość matrycy. Rozdzielczość zależy przede wszystkim od zastosowanego układu przetwarzającego obraz na sygnały elektryczne. Ostatnio prezentowane konstrukcje dysponują przetwornikami posiadającymi nawet siedem milionów punktów fotoczułych. Jeśli oczekujemy wysokiej jakości zdjęć, to należy zaraz po ilości punktów na matrycy zwrócić uwagę na tak zwaną korekcję temperatury kolorów. Jeśli producent nie zapewni dobrych mechanizmów korekcji, to można spodziewać się, że zdjęcia będą miały przesterowane niektóre barwy, na przykład zbyt czerwona, nienaturalna skóra postaci.

Do całości należy jeszcze także dość ważny Zoom, czyli zdolność powiększania obrazu. To dzięki temu parametrowi można uzyskać na przykład pełny obraz ptaka znajdującego się kilkadziesiąt metrów od naszego stanowiska, a nie będącego jedynie kropką na tle drzew. Zoom dzielimy na optyczny i cyfrowy (programowy). Pierwszy jest zależny od zastosowanego obiektywu i znajdujących się w nim soczewek, a działa dokładnie tak, jak w konstrukcjach standardowych, czyli poprzez odsuwanie szkieł od matrycy powodujemy powiększanie się obrazu na nią rzutowanego. Powiększenie cyfrowe polega na wstawianiu pomiędzy dwa sąsiednie punkty obrazu elementu o uśrednionym kolorze, dzięki czemu uzyskuje się wrażenie, że to, co widzimy zostało dodatkowo przybliżone. Oczywiście nie zawsze jest to dokonywane dla każdej pary punktów, ponieważ przy mniejszych wartościach punkty wybierane są za pomocą ustalonych wcześniej sposobów. Kolejnym bardzo ważnym elementem, związanym z aparatami cyfrowymi, jest kompresja obrazu. Najczęściej wykorzystywanym algorytmem jest JPEG, choć większość urządzeń posiada możliwość zapisu bez kompresji. JPEG zapewnia wysoki współczynnik upakowania informacji, lecz jego wadą jest to, że jakość zdjęć potraktowanych tymże algorytmem traci na ja-

kości, a zaletą jest fakt, że zamiast 4-10 klatek na nośniku można zapisać do 40 obrazów w tej samej rozdzielczości.
Dość o technologii, przejdźmy do właściwej części tekstu, czyli opisu aparatów cyfrowych firmy Kodak. Do testów dostarczono do naszego laboratorium modele DC240 i DC290. Urządzenia te różnią się od siebie kształtem, możliwościami oraz ceną. Konstrukcja aparatów jest bardzo zbliżona, co znacznie ułatwia wybór użytkownikowi, który zamierza kierować się przy zakupie głównie parametrami, a nie jedynie ilością dostępnych opcji.

Kodak DC240 jest aparatem przeznaczonym dla mniej wymagających użytkowników, co wcale nie znaczy, że jego możliwości są przez to mizerne. Matryca CCD, zastosowana w tym urządzeniu, posiada rozdzielczość 1344 na 971 punktów, co daje trochę ponad 1,3 miliona punktów światłoczułych. Dzięki niej, wykonywane zdjęcia mogą charakteryzować się wielkością 1280 na 960 punktów (tryb High) oraz 640 na 480 (tryb Standard). Głębia kolorów, jaką uzyskujemy, wynosi 24 bity na jeden punkt obrazu. Powiększenie optyczne można regulować w zakresie od 1x do 3x, a cyfrowe od 1x do 2x, co oznacza, że dysponujemy maksymalnie sześciokrotnym zbliżeniem. Na ośmiomegabajtowej karcie pamięci można zmagazynować maksymalnie 119 obrazów.

Kodak DC290 to już konstrukcja dla zasobniejszych i jednocześnie potrzebujących wyższej jakości zdjęć fotoamatorów. Konstrukcja ta charakteryzuje się przede wszystkim znacznie nowocześniejszą matrycą składającą się z ponad dwukrotnie większej liczby punktów konwertujących docierających do nich sygnałów optycznych na elektryczne. Pozwala to na wykonywanie reprodukcji z rozdzielczością od 720 na 480 punktów do 2240 na 1500, choć ta ostatnia uzyskiwana jest poprzez wykorzystanie efektu interpolacji. Obraz możemy zapisać w dwóch formatach TIFF oraz JPEG. Pierwszy z nich zapewnia kompresję bez straty jakości, lecz tak wykonane zdjęcie w wysokiej rozdzielczości zajmie całą pamięć karty, która jest dwa razy większa niż w poprzednim modelu! Jest to wykorzystywane raczej w przypadku pracy w studiu, gdy potrzebna jest najwyższa wierność obrazu. Reszta parametrów jest bardzo podobna dla obydwu modeli, dlatego skupię się teraz na możliwościach konfiguracyjnych aparatów DC240 i DC290.

Obydwa aparaty wyposażono w dwa wyświetlacze ciekłokrystaliczne, z których jeden umieszczony na górnym boku, zwany ekranem statusu, odpowiada za dostarczanie na bieżąco parametrów pracy. Wśród nich znajdziemy takie informacje, jak ilość zdjęć, jakie jeszcze możemy wykonać, poziom naładowania baterii, oraz wyświetlane ikony określające inne funkcje, między innymi rozdzielczość, jakość obrazu, samowyzwalacz, ustawienia lampy błyskowej, korekcja ekspozycji oraz ustawienia względem oświetlenia zewnętrznego. Drugi wyświetlacz jest znacznie większy od poprzednika i umieszczono go na tylnej ściance aparatu. Służy on do dwóch celów, z których pierwszy to wyświetlanie menu, dzięki któremu jesteśmy w stanie ustalić większość parametrów związanych z użytkowaniem aparatu. Druga niebagatelną opcją jest możliwość podglądu obrazu przed jego zapisaniem z uwzględnieniem wszystkich wybranych funkcji. Można powiedzieć, że jest to coś w rodzaju wizjera w aparatach konwencjonalnych typu lustrzanka. Oczywiście dysponujemy także standardowym wizjerem. Czteropozycyjne pokrętło znajdujące się po prawej stronie od dużego ekranu pozwala na wybór trybu pracy urządzenia. Od góry są to takie pozycje, jak Capture, wykonywanie zdjęć, Review, przeglądanie i edytowanie już wykonanych obrazów, Connect, wykorzystywane podczas przesyłania danych do komputera, oraz Camera Setup, czyli wybór opcji pracy aparatu. Przyciskami umieszczonymi wokół dużego wyświetlacza dokonujemy wyboru i zatwierdzania opcji. Aparaty Kodak DC240 i DC290 są urządzeniami oferującymi naprawdę dobrą jakość zdjęć (większość zdjęć do CDA wykonywana jest starszą wersją aparatu cyfrowego Kodaka), oraz bogactwo opcji mogące zadowolić najwybredniejszych użytkowników. Co prawda cena może zniechęcić mniej zamożnych użytkowników, lecz należy się spodziewać, że wraz z rozwojem technologii cyfrowych i pojawianiem się na rynku coraz bardziej zaawansowanych produktów, cena tych urządzeń powinna znacznie się obniżyć. □

INFO • INFO • INFO

**Kodak DC240**

**Dane techniczne:**
Rozdzielczość matrycy: 1.3 MegaPixela
Pamięć karty: 8MB
Transfer danych: USB
Zoom: 6x (3x optyczny)
Baterie: 4 paluszki AA lub akumulatorki
Dodatkowo: wyjście wideo

**Plusy**
- łatwość obsługi
- dobre parametry użytkowe

**Minusy**
- "pożera" baterie

**Dostarczył:**
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

**Internet:**
www.cadena.com.pl
www.kodak.com

**Cena:**
2800 zł

INFO • INFO • INFO

**Kodak DC290**

**Dane techniczne:**
Rozdzielczość matrycy: 2,3 MegaPixela
Pamięć karty: 16MB
Transfer danych: USB
Zoom: 6x (3x optyczny)
Baterie: 4 paluszki AA lub akumulatorki
Dodatkowo: wyjście wideo

**Plusy**
- bardzo dobre parametry użytkowe
- duża ilość opcji

**Minusy**
- "pożera" baterie
- cena

**Dostarczył:**
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

**Internet:**
www.cadena.com.pl
www.kodak.com

**Cena:**
5600 zł

## Nowości sprzętowe

Wrocławska firma AB SA wprowadziła do oferty nowe modele dysków twardych Fujitsu, znanych z wysokiej jakości wykonania i bardzo niskiego poziomu hałasu. Główne zalety dysków z serii MPF to duża pojemność: 10,2GB (jednotalerzowy MPF3102AT), 15,3GB (dwutalerzowy MPF3153AT) i 20,4GB (dwutalerzowy MPF3204AT) oraz szybkość - modele MPF pracują z szybkością obrotową 5400 rpm i dysponują buforem danych o pojemności 0,5KB.
Dodatkowym atutem jest bardzo niski poziom hałasu: 27,5dB i tylko 22,6dB dla modeli AT-T! Dyski posiadają złącza UDMA66 z transferem 66,6 MB/s. Czasy dostępu wynoszą 9,5/10,5 [ms] odczyt/zapis i 1,2 [ms] ścieżka/ścieżka.
Dyski Fujitsu objęte są 3-letnią gwarancją.
www.ab.pl

***

Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca systemów na rynek rozrywki cyfrowej (Personal Digital Entertainment - PDE), przedstawiła dzisiaj kamerę Video Blaster WebCam Go Plus - najnowszą w ofercie przenośną kamerę do komputerów PC. Nowy produkt będzie dostępny od połowy czerwca 2000 r. w cenie 149,99 USD.
Ta internetowa kamera wyposażona w 8 MB pamięci pozwala na odłączenie od komputera i wykonanie ponad 150 kolorowych zdjęć z rozdzielczością VGA (640x480). Podobnie jak wcześniejszy model - WebCam Go, nowa kamera pozwala także na przesyłanie wideo-emaili, organizację wideokonferencji z przyjaciółmi i rodziną oraz umieszczanie zdjęć w Internecie.
Ta prosta w użyciu kamera wyposażona jest w stałoogniskowy obiektyw (fixed-focus) i udoskonalony przetwornik optyczny, zapewniający doskonałą jakość obrazu. Wyposażona jest również w większą pamięć i wbudowany mikrofon, dzięki któremu można nagrywać informacje głosowe, oprócz fotografowania i wykonywania krótkich filmów. W komplecie znajduje się również bogaty zestaw oprogramowania, w tym program WebCam Monitor, który pozwala na użycie kamery jako systemu ochrony z detekcją ruchu, wysyłającego wiadomość pocztą elektroniczną, gdy cokolwiek zacznie się dziać w pobliżu komputera.
WebCam Go Plus oferuje mechanizmy plug-and-play dzięki podłączaniu przez interfejs USB, zapewniając proste przenoszenie zdjęć do Internetu. Zintegrowany panel sterowania na ekranie pozwala na proste przeglądanie zdjęć przed użyciem mechanizmów "przeciągnij i upuść" do archiwizacji fotografii w albumie, umieszczeniem ich w dokumentach lub przed skasowaniem.
www.creative.com

***

VH6 to symbol, jaki przyporządkowała firma ABIT jednej ze swoich nowych konstrukcji. Wykonana w formacie ATX płyta główna wykorzystuje najnowszy chipset produkowany przez firmę VIA. Oprócz obsługi magistrali 133MHz oraz AGP 4x zaimplementowano w BIOSie SoftMenu II, dzięki któremu można bezzworkowo i bezDIPowo ustalić parametry

## Nowości sprzętowe

procesora. Konstrukcja ABITa bez problemu obsłuży najnowsze procesory z serii Intel Coppermine oraz Celeron, obsadzane w gnieździe FC-PGA. Kość obsługująca funkcje audio oraz złącze AMR uzupełniają listę nowoczesnych rozwiązań. Pięć slotów PCI, jeden AGP i jeden ISA zapewniają spore możliwości rozbudowy systemu o karty rozszerzeń.

www.abit.com.tw

***

Cadena Systems została autoryzowanym dystrybutorem aparatów cyfrowych firmy Sony. W ofercie znazły się produkty z dwóch serii - Digital Mavica oraz Cyber-shot. Pierwsza z nich są to urządzenia przeznaczone dla przeciętnego użytkownika oczekującego od aparatu cyfrowego prostej obsługi, dobrej jakości zdjęć oraz łatwego połączenia z komputerem. Urządzenia te zapisują zarejestrowane obrazy bezpośrednio na dyskietkę FDD o pojemności 1,44 MB co zapewnia pełną kompatybilność z praktycznie wszystkimi komputerami PC i Mac dostępnymi na rynku. Drugą interesującą funkcją oferowaną przez aparaty tej serii jest możliwość rejestracji krótkich filmów wideo w standardzie MPEG-1, także bezpośrednio na dyskietkę.
Druga linia aparatów cyfrowych Sony - Cyber-shot - przeznaczona jest głównie dla profesjonalnych fotografów. Urządzenia wyposażone są bardzo dobrą optykę lustrzaną - topowe modele wykorzystują obiektywy firmy Carl Zeiss, produkowane przy zachowaniu bardzo surowych norm jakościowych. Każde ze szkieł jest indywidualnie badane pod kątem maksymalnego poziomu kontrastu i rozdzielczości, co gwarantuje precyzyjne barwy oraz skuteczne ograniczenie zniekształceń. Jako nośnik informacji aparaty cyfrowe serii Cyber-shot wykorzystują wymienne miniaturowe karty pamięci patentu Sony - Memory Stick (patrz http://www.sony.com/ms) - o pojemnościach 8, 16, 32 i 64 MB. Przetworniki CCD, zastosowane w tych modelach, pozwalają na rejestrowanie obrazów o rozdzielczościach nawet 2048 x 1536 pikseli (DSC-S70) i dużej głębokości barw.

www.cadena.com.pl

***

SE6 jest pierwszą konstrukcją ABITa korzystającą z najnowszego chipsetu firmy Intel, a chodzi o zestaw kości nazwanych i815E. Kość ta posiada I/O Controler Hub II (ICH2), co oznacza, że obsługuje on standard ATA/100 i jest w pełni zgodny z poprzednikami, czyli ATA/66 i 33. Dodatkowo można podłączyć przewód z wyprowadzonymi na śledziu gniazdami USB, a są to następne dwa złącza. Wynika z tego, że użytkownik otrzyma możliwość podłączenia czterech urządzeń bez konieczności stosowania zewnętrznych HUBów. Sześć złączy PCI zapewnia duże możliwości rozbudowy o karty rozszerzeń. Trzy 168pinowe gniazda pamięci pozwalają na instalację pamięci, której w sumie może być 512MB. Nowością jest zastosowanie złącza CNR (Communication Networking Riser) pozwalającego na

# AVer Media AVerTV USB

## Telewizor w komputerze

**Tunery, umożliwiające oglądanie audycji telewizyjnych na ekranie komputera, są znane już od kilku lat. Ambicją producentów jest stworzenie takiego rozwiązania, które będzie na tyle proste w obsłudze, a jednocześnie zapewniało jak najlepszą jakość odbioru. Jednym z tego typu producentów jest dość znana w naszym kraju firma AVer Media.**

### techNICK

Nowa propozycja to urządzenie nazwane AVerTV USB, będące zewnętrznym tunerem telewizyjnym. Odmiennie od proponowanych przez większość producentów kart montowanych w slotach PCI, produkt AVera łączy się z komputerem poprzez złącze USB. Dzięki zastosowaniu takiej magistrali całość instalacji jest banalnie prosta gdyż sprowadza się jedynie do umieszczenia wtyczki USB w odpowiednim gnieździe, następnie należy podłączyć przewód anteny zewnętrznej lub telewizji kablowej oraz połączyć wyjście audio urządzenia z wejściem liniowym znajdującym się na karcie muzycznej, lub skorzystać z bezpośredniego podłączenia głośników. Dodatkowo urządzenie dysponuje wejściami Composite, czyli pozwalającym na przesyłanie obrazu przez złącze Chinch, a także S-Video, do którego bez problemu podłączymy kamerę wideo czy magnetowid. Tuner zgodny jest oczywiście ze standardem nadawania audycji telewizyjnych w naszym kraju, czyli PAL D/K. Instalacja sterowników jest banalnie prosta, gdyż jak na urządzenie korzystające z dobrodziejstw magistrali USB przystało, wystarczy umieścić wtyczkę w gnieździe, a system automatycznie wykryje nowy komponent systemu. Po rozpoznaniu sprzętu poprosi o włożenie krążka CD zawierającego sterowniki. Po zakończeniu tej operacji konieczna jest instalacja oprogramowania umożliwiającego obsługę tunera. Oprócz głównej aplikacji znajdziemy na płytce także takie pozycje, jak Microsoft Internet Explorer oraz NetMeeting pozwalające na przeprowadzanie wideo konferencji poprzez Internet. Poza nimi są tam jeszcze takie programy, jak CyberLink VideoLive Mail, umożliwiające wysyłanie sekwencji wideo oraz pojedynczych obrazków jako załączników do poczty elektronicznej. Acrobat Reader będzie przydatny podczas przeglądania elektronicznej wersji instrukcji obsługi do AVerTV USB.

Po instalacji oprogramowania i uruchomieniu głównej aplikacji konieczną operacją jest wyszukanie kanałów telewizyjnych, co jest dość prostą czynnością, gdyż wykonywane jest to automatycznie, a w momencie, gdy znaleziona zostanie audycja o wystarczająco silnym sygnale, będziemy mogli potwierdzić jej zapisanie na liście programów. W tym samym menu możemy poprawić automatycznie odczytany sygnał, jak również ustalić rozdzielczość wyświetlanego obrazu na 320 na 240 oraz 640 na 480 punktów. Jednakże pomimo tego, że testowano tuner na dość dobrym sprzęcie nie udało się uzyskać płynnego obrazu w wyższym trybie. W tym menu także wybieramy standard kodowania obrazu, a lista dostępnych formatów jest naprawdę imponująca. Za pomocą wirtualnego pilota, wyświetlanego na ekranie, można obsłużyć większość funkcji tunera, a mianowicie wybór kanałów, powiększanie obrazu, aż do momentu gdy wypełni on całkowicie obszar widoczny na monitorze oraz włączanie dodatkowych funkcji, takich jak na przykład przechwytywanie obrazu. Ta ostatnia funkcja trochę mnie rozczarowała, gdyż obraz zapisany na dysku twardym nie był najlepszej jakości, a o sekwencjach ruchomych lepiej nie pisać. Zaznaczam, że komputer testowy to nie słabeusz, Celeron II 800MHz(oc), 128MB RAM, HDD 20GB UDMA 66. Pojedyncze klatki można przechwytywać i zapisywać nawet w rozdzielczości 1600 na 1200 punktów. Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość wyświetlenia na podzielonym na szesnaście części ekranie audycji telewizyjnych, a konkretnie pojedynczych klatek, odświeżanych co kilka sekund. Urządzenie jest przeznaczone nie tylko do pracy w domowym zaciszu, ale bez problemu można je wykorzystać w podłączeniu do przenośnego komputera typu notebook. Dzięki temu można obejrzeć audycje telewizyjne także w podróży pod warunkiem, że dysponujemy dobrą anteną.

AVerTV USB jest dość ciekawym urządzeniem, lecz jakość uzyskiwanego obrazu pozostawia jeszcze wiele do życzenia. Pomimo kilku niedociągnięć, można polecić je wszystkim tym, którzy cenią sobie prostotę obsługi oraz brak konieczności rozkręcania obudowy, by zainstalować tuner. □

INFO · INFO · INFO · INFO

**AVer Media AVerTV USB**

**Dane techniczne:**
Podłączenie: złącze USB
Wejścia: antenowe, S-Video, Composite
Wyjścia: liniowe Audio

**Dostarczył:**
Proabit Sp. z o.o.
ul. Pańska 97
00-834 Warszawa
tel. (0 22) 654-76-65
fax (0 22) 654-76-74

**Plusy**
- prostota obsługi
- dobre oprogramowanie

**Internet:**
www.proabit.com.pl
www.aver.com

**Minusy**
- niezbyt dobrej jakości obraz

**Cena:**
540 zł

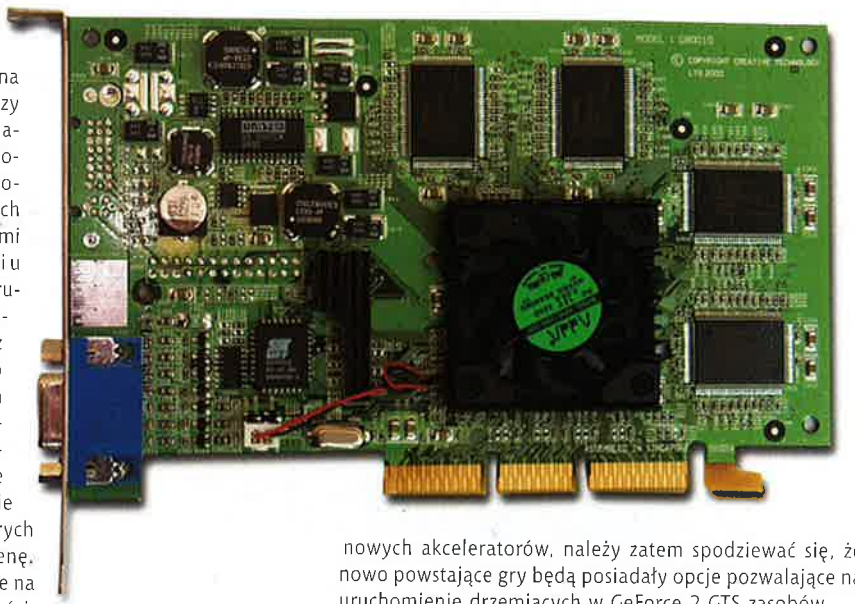
# Creative GeForce 2 GTS

## Anihilator zdetronizowany

**O kości graficznej GeForce 2 słyszeliśmy już od jakiegoś czasu. Od kilku tygodni można nabywać karty graficzne różnych producentów, zawierające tenże układ. Ostatnio opisywaliśmy dla Was jedno z takich urządzeń, a tym razem zaprezentujemy konkurencyjną konstrukcję.**

**techNICK**

Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS jest kolejną kartą, po Anihilatorze, która wyposażona jest w najnowocześniejszy układ graficzny przeznaczony do komputerów domowych. Dzięki zastosowaniu w nim kilku nowych rozwiązań, między innymi zaimplementowaniu Transform&Lighting drugiej generacji. W dotychczas używanych przez Was grach nie będzie to widoczne w znaczącym stopniu, gdyż moc objawia się dopiero w przypadku, gdy na ekranie pojawi się kilkakrotnie więcej elementów, z których zbudowano daną scenę. Dzięki temu obraz zyskuje na realizmie i szczegółowości. Dodatkowo układ jest w stanie przeprowadzić siedem operacji na jednym punkcie obrazu w ciągu jednego przebiegu. Procesy te, to między innymi nakładanie tekstury, mapowanie wybojów, oświetlanie, obliczanie efektu mgły oraz przezroczystości materiałów.



Karta jest dostarczana wraz z trzema płytkami zawierającymi całkiem sporo ciekawych dodatków. Na pierwszej z nich znajdziemy przede wszystkim sterowniki napisane przy wykorzystaniu referencyjnych 3.84, a wzbogaconych o zakładki Colorific oraz 3Deep. Colorific oferuje dopasowanie kolorów wyświetlanych na ekranie do profilu posiadanej drukarki lub do ustawień określonych po uruchomieniu procesu kalibracyjnego. Dzięki kilku ekranom testowym, wybieramy według instrukcji parametry oraz dopasowujemy kontrast i jasność. Przy ustawieniach nieodzowny jest dołączony do zestawu arkusik szaroniebieskiej folii, tak zwany ColorKey. 3Deep pozwala na ustalenie parametrów obrazu, takich jak oświetlenie i cieniowanie, czyli tak zwany współczynnik Gamma, dla gier korzystających z akceleracji trzeciego wymiaru. True Internet Color jest rezydentnym programem poprawiającym wyświetlanie barw na stronach internetowych. Producent nie zapomniał o graczach, gdyż dołączył krążek z grą Rage Rally, która jest zręcznościową samochodówką, pozwalająca wcielić się w postać kierowcy rajdów odbywających się na asfaltowych drogach i na szutrowych traktach.

Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS jest dość dobrą kartą, lecz jak na razie jej moc nie jest w pełni wykorzystywana przez dostępne aplikacje i gry. Jest to raczej normą dla nowych akceleratorów, należy zatem spodziewać się, że nowo powstające gry będą posiadały opcje pozwalające na uruchomienie drzemiących w GeForce 2 GTS zasobów. □

INFO • INFO • INFO • INFO

**Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS**

**Dane techniczne:**
procesor: Nvidia GeForce 2 GTS
magistrala: AGP 4x, 2x
pamięć: 32MB SGRAM DDR
wyjścia: brak

**Zestaw testowy:**
Abit BE6-II, 128MB (PC100), IP III 500

**Plusy**
- przyzwoita wydajność
- dobre oprogramowanie dodatkowe

**Minusy**
- słabe wyniki na starszych płytach głównych

**Dostarczył:**
Creative Labs (IRL) Ltd
Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

**Internet:**
www.creative.com

**Cena:**
1620 zł

| Test | Kategoria | Jednostka | Creative GeForce 2 GTS 32 MB DDR | Leadtek WinFast GeForce 256 32MB DDR | Asus 6800 GeForce 256 32MB DDR | Diamond Viper II 32 Savage 2000 32 MB | Voodoo 3 3500 TV Voodoo 3 3500 16 MB |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GL Quake | 640x480 | fps | 284,70 | 249,40 | 247,80 | 94,90 | 116,10 |
| | 800x600 | fps | 236,50 | 179,70 | 177,30 | 71,20 | 80,30 |
| | 1024x768 | fps | 157,50 | 116,70 | 115,40 | 46,80 | 53,40 |
| Quake II | 800x600 | fps | 150,40 | 141,80 | 140,70 | 102,00 | 76,00 |
| | 1024x768 | fps | 47,90 | 123,60 | 123,20 | 90,30 | 73,00 |
| Quake III Arena | Fastest | fps | 73,40 | 66,70 | 76,70 | 72,30 | x |
| | HQ 800X600 | fps | 77,80 | 67,40 | 66,50 | 58,30 | x |
| | HQ 1024X768 | fps | 67,30 | 58,00 | 57,50 | 47,20 | x |
| Turok 2 | 800x600 | fps | 54,80 | 56,10 | 47,50 | x | 44,70 |
| | 1024x768 | fps | 57,20 | 55,80 | 46,80 | x | 43,90 |
| Incoming 16 bit | 800x600 | fps | 123,52 | 111,40 | 78,51 | 59,07 | 75,10 |
| | 1024x768 | fps | 128,25 | 115,61 | 78,68 | 30,92 | 74,68 |
| Incoming 32 bit | 800x600 | fps | 123,38 | 111,84 | 76,43 | 54,33 | x |
| | 1024x768 | fps | 127,68 | 112,08 | 75,39 | 30,02 | x |
| 3D Mark 99 Max | 800x600x16 | 3DMarks | 4944 | 5038 | 4518 | 4642 | 2972 |
| 3D Mark 2000 | Default Benchmark | 3DMarks | 4004 | 3619 | 3573 | 2060 | x |
| Final Reality | 3D | R Marks | 5,71 | 5,54 | 4,95 | 4,18 | x |
| Final Reality | 2D | R Marks | 4,97 | 5,09 | 5,08 | 5,11 | x |
| Final Reality | Overall | R Marks | 5,72 | 5,72 | 4,77 | 4,21 | 4,03 |

## Nowości sprzętowe

podłączenie do płyty kart sieciowych oraz modemów, które tak jak w przypadku urządzeń AMR, są tanimi aczkolwiek w pełni funkcjonalnymi produktami.

www.abit.com.tw

***

AZ11 to płyta zaprezentowana przez FIC (First International Computer of America), a przeznaczona do obsługi procesorów AMD Duron i Athlon. Chipsetem jaki został wykorzystany do projektowania to układy firmy VIA czyli KT133&686A. Trzy gniazda pamięci pozwalają na obsadzenie aż 1.5GB pamięci! Czterokanałowy generator muzyczny został zintegrowany z chipsetem, a można go bez problemu wyłączyć z poziomu BIOSu, co pozwoli na zainstalowanie karty muzycznej. Jedno złącze AGP oraz pięć PCI umożliwiają podłączanie kart rozszerzeń. Producent informuje o zaimplementowaniu technologii NOVUS, która jest w zasadzie zbiorem rozwiązań technicznych nazwanych w kolejności Clockometer, Overclock Partner, Hot Key, Logo Genie, BiosGuardian i Audio-Alert II.

www.fica.com

***

W połowie czerwca AGFA zaprezentowała kilka konstrukcji, które będą sprzedawane w obecnym sezonie. Wśród wielu produktów zaprezentowano między innymi aparat fotograficzny zapisujący dane na niedawno opisywanych przez nas nośnikach opracowanych przez Iomegę, a chodzi o dyskietki Click! Nazwa tego urządzenia to ePhoto CL30 Click! A cena ma być niższa niż trzy tysiące złotych. Ciekawe były także nowe propozycje skanerów z serii DuoScan i SnapScan. Rozdzielczości dochodzące do 2000x2000 punktów na cal kwadratowy oraz głębia kolorów podniesiona do czterdziestu dwóch bitów to parametry naprawdę imponujące.

www.agfa.com.pl

***

AMD przedstawiło w ostatnim czasie nowe procesory przeznaczone dla komputerów przenośnych typu notebook. Są to kości z serii AMD K6-2+, a zegary z jakimi pracują to odpowiednio 533 oraz 550 MHz. Dzięki najnowszym rozwiązaniom technologicznym procesory potrafią kontrolować pracę poszczególnych podzespołów, dzięki czemu ilość pobieranej przez nie energii zmniejsza się. Technologia ta nosi nazwę PowerNow.

www.amd.com

# UWAGA BARDZO GROŹNA REKLAMA

Jeden, dwa, trzy
.net magazyn użytkowników Internetu - Ty go chcesz

cztery, pięć, sześć
.net magazyn użytkowników Internetu - Ty go chcesz

siedem, osiem, dziewięć
.net magazyn użytkowników Internetu - Ty go chcesz bardzo!!!

www.netmag.com.pl

- No i co Internet? Tacy chcieliście być elitarni, nieprzystępni, trudni, nieobliczalni i niemierzalni.
- Ale kurde tego, że będziecie tak normalnie dla wszystkich i bez tajemnic dostępni toście Internet chyba nie przewidzieli, co?
- No co nic nie gadacie Internet? Chcecie wiedzieć kto Was załatwił? To Wam powiem.

Załatwił Was i zrobił na szaro cały ten, prosze ja Was .net!

Głupio Wam teraz być tak dla wszystkich, co?

W sierpniu na .netCD pełne wersje programów:

StarOffice 5.2 PL (Win/Linux), Web! Personal Edition 2.0, IBM HotMedia 2.5.16, Visual Day Planner 5.11, VitalAgent It 7.0.1

## Nowości sprzętowe

W ofercie warszawskiej firmy California Computer pojawiły się napędy DVD charakteryzujące się szesnastokrotną prędkością odczytu płytek. AOpen 40 jest szybszy niż niejeden obecnie sprzedawany dysk twardy. Krążki wprowadza się do napędu poprzez wsunięcie nośnika w szczelinę w przednim panelu. Z podobnych rozwiązań korzystała do tej pory firma Pioneer. Napęd przesyła dane poprzez interfejs UDMA 33. Za produkt Aopena trzeba zapłacić prawie dziewięćset złotych.

www.california.com.pl

***

AX3S Pro to płyta główna zaprojektowana przez firmę AOpen, a przeznaczona dla procesorów obsadzanych na złączu FC-PGA. Zestaw układów zarządzających logiką płyty głównej produkowany jest przez firmę Intel i nosi nazwę i815E. Obsługa standardów Ultra DMA 100, AGP 4x czy magistrali 133MHz to tylko część nowinek, jakie oferuje użytkownikom ta konstrukcja. Częstotliwości, jakie można wybrać dla procesorów zawierają się w zakresie od 66 aż do 166MHz.

www.aopen.com.tw

***

Mavica MVC-CD1000 jest jedną z najnowszych propozycji firmy Sony, która dotyczy działu cyfrowych aparatów fotograficznych. Matryca zawierająca dwa miliony sto tysięcy punktów światłoczułych nie zadziwi już chyba nikogo. Nowością i ciekawostką na skalę światową jest sposób magazynowania danych, czyli zdjęć wykonywanych w rozdzielczości 1600 na 1200 punktów. Obrazy zapisywane są na... krążkach CD-R o średnicy 3.5 cala, z których każdy jest w stanie pomieścić około 150 MB danych. Dzięki zastosowaniu kompresji jesteśmy w stanie wykonać do stu sześćdziesięciu zdjęć w pełnej rozdzielczości. Cena ma oscylować w granicach 1250 dolarów.

www.sony.com

# Ricoh MP7080A

### Dane zaklęte w płytce

**Płytki CD-R stają się coraz tańsze, potwierdzając powszechną opinię o tym, że jest to najtańsze medium służące do magazynowania danych na rynku. Oczywiście nagrywarek ci u nas dostatek, lecz i te... eeee... A nagrywarki pojawiające się w sklepach są coraz doskonalsze i jednocześnie coraz mniej musimy za nie płacić.**

**Mike-L**

Ricoh zaprezentował niedawno model MP7080, który jest propozycją dla osób posiadających niezbyt wydajne komputery, a pragną jednocześnie dość szybko wypalić krążek z ważnymi danymi. Pełne możliwości dadzą się wykorzystać na praktycznie każdym sprzęcie, oczywiście przy rozsądnym minimum, ponieważ urządzenie Ricoha posiada czteromegabajtowy bufor. Ośmiokrotna prędkość zapisu danych na płytkach CD-R pozwala uzyskać jeszcze ciepłą kopię danych po niespełna dziewięciu minutach od rozpoczęcia operacji nagrywania. Jeśli dysponujemy krążkami CD-RW, możemy je wykorzystać, umieszczając na nich dowolne pliki z czterokrotną szybkością. Dzięki możliwości wielokrotnego zapisu, nośnik daje się wykorzystać teoretycznie kilka tysięcy razy, ponieważ wystarczy skasować jej zawartość i zapełnić ponownie. Oprogramowaniem, które wykorzystujemy do obsługi sprzętu to dość popularne ostatnimi czasy Nero Burning ROM w wersji 4. Oczywiście radziłbym każdemu posiadaczowi tej doskonałej aplikacji, dokonać operacji uaktualnienia jej przez Internet. Dzięki temu programowi możliwe jest wypalenie krążków w standardzie DATA (ISO9660), CD-DA (audio), Mixed Mode (dane+audio) oraz płytek bootowalnych. Dodatkowo nagrywarka pozwala na zapis CD-Textu, czyli tytułów utworów oraz danych o wykonawcy, na nośnikach zawierających muzykę. Dodatkowe dane pojawiają się na wyświetlaczach nowocześniejszych odtwarzaczy CD oraz w programach dokonujących odtworzenia dźwięku na komputerze. InCD 1.3 zapewnia możliwość umieszczania plików na krążkach poprzez technikę "Przeciągnij i Upuść", zapis techniką pakietową, dzięki czemu archiwizowanie danych staje się banalnie proste.

Zestaw proponowany przez Ricoh, czyli model MP7080A jest konstrukcją, którą można polecić praktycznie każdemu, ponieważ za dość przystępną cenę otrzymujemy urządzenie współpracujące nawet ze słabszymi komputerami, a oferujące całkiem rozsądne parametry. □

INFO · INFO · INFO · INFO

**Ricoh MP7080A**

**Dane techniczne:**
interfejs: ATAPI/E-IDE
bufor: 4MB
zapis CD-R/RW: 8x/4x
odczyt CD: 32x

**Dostarczył:**
Cezar
ul. Krakowska 82
50-427 Wrocław
tel. (0 71) 369-73-00
fax (0 71) 369-73-01

**Plusy**
- duży bufor
- świetne oprogramowanie

**Internet:**
www.cezar.com.pl
www.ricoh.co.jp

**Minusy**
- brak polskiej instrukcji

**Cena:**
1000 zł

# Aureal Vortex BA88AL10A

### Tanie granie

**Obecnie sprzedawane karty muzyczne oferują coraz więcej nowoczesnych rozwiązań dotyczących generowania dźwięku przestrzennego. Coraz więcej bajerów oznacza dla klientów także wzrost ceny danego urządzenia. A co mają zrobić potrzebujący karty muzycznej jedynie do odgrywania dźwięków systemowych lub melodii z płytek CD?**

**Maciej Lewczuk**

Dla tego typu użytkowników przeznaczona jest karta produkowana przez firmę Aureal, która jest między innymi projektantem i producentem układów muzycznych Vortex 1 i Vortex 2. Kartę BA88AL10A zbudowano przy wykorzystaniu tej pierwszej kości. Pomimo niepozornego wyglądu, niskiej ceny i zastosowania procesora starszego typu, karta generuje dźwięk dość wysokiej jakości. Układ Aureal Vortex 1 oferuje dodatkowo symulacje pseudotrójwymiarowego środowiska dźwiękowego na głośnikach stereofonicznych lub słuchawkach. Efekty działania technologii A3D w wersji 1.0 dają nader ciekawe efekty, choć ustępują tym, które produkowane są obecnie. Oprócz pakietu sterowników przeznaczonych dla systemów operacyjnych Dos, Windows'9x oraz NT znajdziemy program korygujący parametry brzmieniowe karty. Dzięki tej aplikacji, każdy jest w stanie dopasować głos wydobywający się z głośników podłączonych do karty, według własnego upodobania. Dodatkowo, producent umieścił na płycie kilka programów demonstrujących działanie efektu przestrzennego dźwięku. Najlepszy efekt uzyskuje się jednak na słuchawkach, ponieważ wtedy złudzenie jest dużo lepsze niż przy zastosowaniu stereofonicznego zestawu kolumn. Dodatkowe programy to Aureal Vortex Player, czyli centrum multimedialne pozwalające na odtwarzanie plików MP3, WAV, MIDI oraz ścieżek muzycznych z krążków CD-Audio przy wykorzystaniu efektów oferowanych przez kość Vortex AU8810A1.

Aureal Vortex BA88AL10A jest ciekawą alternatywą dla dużo droższych kart dźwiękowych oferowanych przez takie firmy, jak Creative czy Diamond. Dobre parametry użytkowe i naprawdę dobra jakość dźwięku sprawiają, że z czystym sumieniem mogę polecić to urządzenie każdemu z użytkowników pragnących zakupić tanią, ale oferującą przyzwoite parametry użytkowe kartę. □

INFO · INFO · INFO · INFO

**Aureal Vortex BA88AL10A**

**Dane techniczne:**
procesor: Vortex AU8810A1
magistrala: PCI 2.1
wyjścia cyfrowe: brak

**Dostarczył:**
Cezar
ul. Krakowska 82
50-427 Wrocław
tel. (0 71) 369-73-00
fax (0 71) 369-73-01

**Plusy**
- dobra jakość dźwięku
- niska cena

**Internet:**
www.cezar.com.pl
www.aureal.com

**Minusy**
- nic ponad standard

**Cena:**
69 zł

# Myszki Logitech

## Gryzonie na różne okazje

**Myszy to najpowszechniej po klawiaturze używane narzędzia służące do pracy z komputerem. Do niedawna wykorzystywano głównie dwa rodzaje tych urządzeń, różniących się w głównej mierze technologią odczytu ruchu. W niniejszym tekście zaprezentujemy produkty tej samej firmy, z których jeden należy do najstarszej rodziny myszy komputerowych, lecz przeznaczony jest do zadań prawie specjalnych, a drugi reprezentuje najnowsze trendy w produkcji urządzeń wskazujących.**

### Mike-L

Pierwszą z opisywanych myszy jest Logitech MiniWheel Mouse, której przeznaczeniem jest przede wszystkim współpraca z komputerami typu laptop i notebook. Dlaczego akurat do tych urządzeń? Ponieważ została tak zaprojektowana, by osoby przyzwyczajone do standardowej myszki, czyli nie lubujące się we wszelkiego rodzaju TouchPadach oraz TrackBallach, nie byli skazani na wykorzystywanie tych nie zawsze wygodnych rozwiązań. Niewielkie rozmiary oraz zastosowanie krótkiego przewodu ułatwiają przenoszenie urządzenia oraz operowanie za jego pomocą na niewielkiej powierzchni. Nic nie stoi na przeszkodzie, by z myszki o niewielkich wymiarach korzystały podczas nauki i zabawy także dzieci, których małe dłonie będą świetnie układały się na powierzchni gryzonia. Jeśli chodzi o pracę z komputerem stacjonarnym przy tak krótkim przewodzie połączeniowym, około 80 cm, to nie ma najmniejszego problemu, gdyż wraz z myszą w pudełku znajdziemy metrowy przedłużacz. Przewód ten, według producenta, przeznaczono jedynie do modelu MiniWheel Mouse, lecz bez problemu dało się przez niego podpiąć skaner i cyfrowy aparat. Dołączona przejściówka zapewnia współpracę ze starszymi typami maszyn nie posiadających złącza USB, a jedynie PS/2, a jeśli i takowego nie znajdziemy w komputerze to sprawdziliśmy, że bez przeszkód da się podłączyć następną złączkę umożliwiającą współpracę ze złączem szeregowym.

Drugi z testowanych modeli to Logitech Wheel Mouse BD58, który wykorzystuje najnowszą technologię, czyli optyczną detekcję ruchu. "Jak to najnowsza? Wszakże znana jest od lat!" Zakrzykną niektórzy. To prawda, lecz w poprzedniej generacji myszy optycznych korzystano ze specjalnych metalizowanych podkładek z naniesionym rastrem. Tym razem jako podkładki możemy użyć praktycznie każdej powierzchni, byleby to nie było lustro, bez konieczności dokładnego wodzenia urządzeniem wzdłuż wzorków. Dzięki temu można korzystać z bardzo dokładnego odwzorowania ruchów dłoni na ekranie komputera. BD58 charakteryzuje się dość ciekawym wyglądem, dość znacznie odbiegającym kolorystycznie od produktów Logitecha, do których się przyzwyczailiśmy. Srebrne przyciski, granatowoperłowa obudowa i wykonany w lmacowym stylu granatowy, przezroczysty spód nadają jej bardzo indywidualny charakter. Ten model także jest wyposażony w złącze USB, które możemy za pomocą dołączonej przejściówki zmienić we wtyczkę PS/2. Obydwa urządzenia posiadają zestaw sterowników dla systemów MS Windows oraz MacOS. W prawie dowolny sposób możemy dzięki niemu przyporządkowywać funkcje trzem klawiszom, z których środkowy zintegrowano z rolką służącą do przewijania zawartości ekranu. Dodatkowo jesteśmy w stanie wybrać opcję, dzięki której kursor myszy będzie automatycznie ustawiany na domyślnym klawiszu w pojawiającym się oknie. Przykładem wykorzystania tej opcji jest pojawienie się okna z przyciskami Dalej i Wstecz, gdzie kursor zostanie przemieszczony nad pole Dalej. Dzięki temu praca staje się wygodniejsza i szybsza.

Obydwie konstrukcje prezentują jak przystało na firmę Logitech wysoki poziom wykonania i funkcjonalności. Ja jednak jeśli mam być szczery to nie mogę stwierdzić, że wygodnie pracowało mi się myszą MiniWheel, gdyż jej małe wymiary powodowały dość szybkie zmęczenie całej dłoni. Mogę ją polecić jedynie dla podróżujących z przenośnymi komputerami oraz dla dzieci i kobiet posiadających drobne dłonie. Model BD58 polecam wszystkim użytkownikom wymagającym dużej dokładności oraz niebanalnego wyglądu urządzenia wskazującego. □

**INFO • INFO • INFO**

**Logitech MiniWheel Mouse**

**Dane techniczne:**
Technologia: kulka+rolki
Ilość przycisków: 2+1
Dodatkowe: rolka (trzeci przycisk)

**Dostarczył:**
Tornado 2000 S.A.
ul. Kierbedzia 4
00-957 Warszawa
tel. (0 22) 851-24-01
fax (0 22) 841-00-56

**Plusy**
- małe wymiary
- przedłużacz USB

**Internet:**
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

**Minusy**
- niezbyt dobrze leży w dużej dłoni

**Cena:**
120 zł

**INFO • INFO • INFO**

**Logitech Wheel Mouse BD58**

**Dane techniczne:**
Technologia: optyczna/czujnik ruchu
Ilość przycisków: 2+1
Dodatkowe: rolka (trzeci przycisk)

**Dostarczył:**
Tornado 2000 S.A.
ul. Kierbedzia 4
00-957 Warszawa
tel. (0 22) 851-24-01
fax (0 22) 841-00-56

**Plusy**
- brak elementów mechanicznych
- niebanalny wygląd

**Internet:**
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

**Minusy**
- zbyt lekka

**Cena:**
150 zł

## Nowości sprzętowe

Jak donosi Hyundai, w laboratoriach tej firmy inżynierowie opracowali specjalny materiał, który pozwoli na produkcję układów scalonych o grubości ścieżki około jednej dziesiątej (0.1) mikrona. Jeśli technologia znajdzie zastosowanie w produkcji procesorów (a dlaczego by nie miała :-) to możemy spodziewać się za kilka lat kolejnego przełomu w projektowaniu elementów elektronicznych.
www.hyundai.com

***

HS-2601 to płyta główna przedstawiona przez firmę Boser Technology. Konstrukcja obsługuje procesory współpracujące ze złączem Socket370, czyli Intel Celeron oraz Coppermine. Kwarc zapewnia pracę procesorów taktowanych maksymalnie zegarem 700MHz. Nie byłoby w tym nic ciekawego, gdyby nie wymiary płyty. Konstrukcja produktu Boser Technology jest porównywalna wielkością z gabarytami trzy i pół calowych dysków twardych. Chipsetem zawiadującym całością jest zestaw kości Intel BX. Na płycie znalazło się dodatkowo miejsce na sturnegabitową kartę sieciową oraz złącza USB.

***

Firma ENCAD jest producentem plotera CADJET 3D, który jest dystrybuowany w naszym kraju przez firmę AGRAF. Kosztujące ponad czterdzieści jeden tysięcy złotych urządzenie jest w stanie godziny zadrukować ponad osiemnaście metrów kwadratowych nośnika. CADJET 3D pracuje między innymi w takich standardach, jak PostScript Level2, PDF oraz HPGL/2. Systemy operacyjne, w których można używać plotera to Windows'9x oraz NT.
www.agraf.com.pl

***

1440 na 720 punktów na cal kwadratowy, 10 stron zadrukowanego papieru na minutę to główne parametry najnowszej drukarki atramentowej prezentowanej przez firmę Canon. BJC-200, bo o niej mowa, ma możliwość pracy jako skanera dysponującego rozdzielczością 720dpi. Wymienne pojemniki z atramentem pozwalają dokładać jedynie te kolory, które się skończyły, pozostawiając te, których nie wykorzystano do końca. Jest to kolejny krok w stronę dbałości o kieszeń użytkownika. Komunikacja z komputerem odbywa się poprzez złącze USB, co oznacza, że bez problemu podłączymy drukarkę do PeCeta oraz MACa.
www.canon.com.pl

***

Deskpro EN Series Small Form Factor to nowy komputer firmy Compaq wyposażony w procesor Intel Pentium III. Płyta główna kompu-

## Nowości sprzętowe

tera zbudowana jest przy wykorzystaniu chipsetu i815E i obsługuje procesory taktowane zegarami od 600 do 933MHz. Najtańszy model, za który należy uiścić opłatę w wysokości 1180 dolarów wyposażony jest w 64MB pamięci oraz dziesięciogigabajtowy dysk twardy.

www.compaq.com

***

Cadena Systems poinformowała o wprowadzeniu do swojej oferty kolejnego produktu firmy Pinnacle, zenętrznego tunera telewizyjnego podłączanego przez złącze USB - Studio PCTV USB.

Produkt ten jest urządzeniem współpracującym z każdym komputerem oraz notebookiem wyposażonym w złącze USB i może być podłączany do komputera bez konieczności zamykania systemu i wyłączania sprzętu z sieci. Dzięki wejściom video (S-video oraz composite) i audio oraz oprogramowaniu Pinnacle Studio możliwe jest zgrywanie oraz edycja sekwencji wideo na dysk twardy komputera i zapisywanie materiału w postaci plików AVI lub MPEG-1. Urządzenie jest wspaniałym dodatkiem do kart Pinnacle'a takich jak Studio DC10+, DV lub DC30+, ponieważ posiada wyjście TV pozwalające na pełnoekranowy podgląd oraz zgrywanie materiału bezpośrednio z telewizji. Dzięki specjalnemu przyciskowi, możliwe jest również zapisywanie pojedynczych klatek obrazu TV (tzw. snapshot) na dysku twardym.
Studio PCTV USB dostarczane jest w zestawie z kablem USB oraz audio. Oprogramowanie dołączane do urządzenia zawiera m.in. Pinnacle Systems Studio (edycja video), Title Deko (tworzenie napisów), Sonic Desktop SmartSound (edycja dźwięku) oraz aplikacje do obsługi TV oraz radia pod Windows 98.

Oto podstawowe dane techniczne Studio PCTV USB:
- zewnętrzny tuner TV (125 kanałów) oraz radiowy (FM)
- interfejs USB
- wejścia sygnału: antena, composite video, S-video
- wyjścia sygnału: TV audio-video
- przechwytywanie obrazu wideo do rozdzielczości do 320x240 pikseli
- zapisywanie obrazu w formacie AVI, MPEG-1, RealVideo

www.cadena.com.pl

***

Dyski krzemowe potrafiące zmagazynować maksymalnie trzysta czterdzieści megabajtów danych. Konstrukcje firm Power Quotient oraz Feiva Technology wykorzystywane są w miejsce tradycyjnych pamięci masowych.

***

# Dexxa Optical Mouse

### Czerwone światło w tunelu

Do niedawna posiadacze myszek i trackballi mieli dość powodów, by narzekać na działanie swoich myszek komputerowych, gdyż większość działała wykorzystując kulkę i rolki, odczytujące ruchy gryzonia, które działały poprawnie dopóki nie zabrudziły się. Optyczne myszy potrzebowały do prawidłowej pracy specjalnych podkładek z rastrem. Tym razem zaprezentujemy urządzenie nie posiadające tych wad.

**Mike-L**

Dexxa Optical Mouse to z pozoru zwyczajna mysz optyczna, lecz jest to złudne wrażenie, gdyż po rozpakowaniu urządzenia nie znajdziemy oczekiwanej metalizowanej podkładki. Jeśli to nie wyda się dziwne to dokładna analiza spodniej części urządzenia także może trochę zdziwić, gdyż nie ma tu dwóch diod oraz elementów fotoczułych, a jedynie pojedyncza dioda laserowa oraz znajdujący się obok niej pryzmat przekazującyodbite od podłoża światło do czujników. Dzięki takiej konstrukcji mysz może poruszać się praktycznie po każdym rodzaju powierzchni, bez konieczności pracy na podkładce. Brak części ruchomych gwarantuje bezproblemową pracę bez konieczności okresowej kosmetyki kulki, wałków czy delikatnego czyszczenia podkładki. Myszkę zaprojektowano biorąc sobie do serca zasady ergonomii, dzięki czemu dobrze dopasowuje się do większości dłoni. Dwa standardowe klawisze uzupełniono o rolkę do przewijania zawartości okien, działającą jako kolejny przycisk. Po obydwu bokach urządzenia znaleźć można jeszcze... dwa dodatkowe przyciski, którym dzięki dołączonemu oprogramowaniu można bez problemu przyporządkować kolejne funkcje. Myszka jest dość lekka, dlatego też wszyscy użytkownicy, którzy preferują myszy ciężkie będą lekko rozczarowani. Generowane przez urządzenie światło jest na tyle intensywne, że może niekorzystnie wpływać na wzrok, lecz jedynie w przypadku bezpośredniego i długotrwałego wpatrywania się w wiązkę fotonów. Jest to oficjalne ostrzeżenie producenta.
Dexxa Optical Mouse jest bardzo dobrą alternatywą dla wszystkich innych tego typu urządzeń, gdyż dobra konstrukcja oraz bogactwo funkcji stawia ją dość wysoko w rankingu urządzeń optycznych. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Dexxa Optical Mouse

**Dane techniczne:**
technologia: optyczna/czujnik ruchu
ilość przycisków: 5
dodatkowe: rolka (5-ty przycisk)

**Dostarczył:**
Tornado 2000 S.A.
ul. Kierbedzia 4
00-957 Warszawa
tel. (0 22) 851-24-01
fax (0 22) 841-00-56

**Plusy**
- brak części mechanicznych
- świetna ergonomia

**Internet:**
www.tornado.com.pl
www.dexxaweb.com

**Minusy**
- nieco zbyt lekka

**Cena:**
100 zł

# Philips PCRW804

### Komu płytkę, komu

Nagrywarki tanieją z dnia na dzień, a na dodatek pozwalają na wypalanie płyt z coraz większą prędkością. Na świecie pojawiają się już pierwsze egzemplarze, zapisujące krążki z dwunastokrotną prędkością. Są to drogie urządzenia, dlatego nas, "szarych" użytkowników, interesują raczej produkty, za które należy uiścić cenę oscylującą w granicach tysiąca złotych.

**Maciej Lewczuk**

Philips PCRW804 dysponuje możliwością wypalenia płytki CD-R z prędkością osiem razy wyższą niż standardowa, a CD-RW z czterokrotną. Dzięki temu gotowy jeszcze ciepły nośnik zawierający dane otrzymujemy już po około dziewięciu minutach od rozpoczęcia operacji. Należy uwzględnić dodatkowe półtorej minuty na zapisanie TOC (Table Of Contents) zawierającego dane o rozmieszeniu danych na płytce i kompakt gotowy.
W przypadku mediów CD-RW można takiego zapisu dokonywać wielokrotnie, poprzez skasowanie za pomocą specjalnej opcji w dołączonym oprogramowaniu danych na krążku i zapisanie nowych informacji. Niestety, na zapełniony krążek CD-RW przyjdzie nam poczekać dwa razy dłużej, niż na CD-R. Odczyt danych następuje z maksymalnie trzydziestodwukrotną prędkością, co nie jest w obecnych czasach prędkością zawrotną, lecz wystarczy praktycznie do wszystkich zastosowań. Zastosowany dwumegabajtowy bufor sprawia, że słabsze komputery, szczególnie te ze starszymi dyskami twardymi mogą mieć problemy z wykorzystaniem pełnej prędkości Philips PCRW804, lecz większość sprzętu działa prawidłowo. Dołączone oprogramowanie, czyli Adaptec Easy CD Creator 4 Standard Edition, pozwoli na obsługę urządzenia oraz tworzenie płytek zawierających różne rodzaje danych. Wśród wielu typów obsługiwanych przez aplikację znajdują się takie rodzaje, jak CD-ROM, CD-Audio i Video-CD. Dodatkowy program DirectCD odpowiedzialny jest za możliwość wykorzystania nagrywarki do zapisu pakietowego, czyli, że bez problemu można przenosić na krążek dane za pomocą takich programów, jak Explorator Windows. Jest to dość przydatne dla osób ceniących sobie bezpieczeństwo danych i łatwość obsługi.
Philips PCRW804 jest nagrywarką, którą mogą zainteresować się wszyscy użytkownicy, których zasoby finansowe pozwalają na zakup tego typu napędu. Dość dobre i łatwe w obsłudze oprogramowanie jest dodatkowym atutem zestawu. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Philips PCRW804

**Dane techniczne:**
interfejs: ATAPI/E-IDE
bufor: 2 MB
zapis CD-R/RW: 8x/4x
odczyt CD: 32x
średni czas dostępu: 125ms

**Dostarczył:**
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

**Plusy**
- ciekawy wygląd
- dobre oprogramowanie

**Internet:**
www.cadena.com.pl
www.pcstuff.philips.com

**Minusy**
- mały bufor

**Cena:**
1056 zł

# Xnet 2004HC

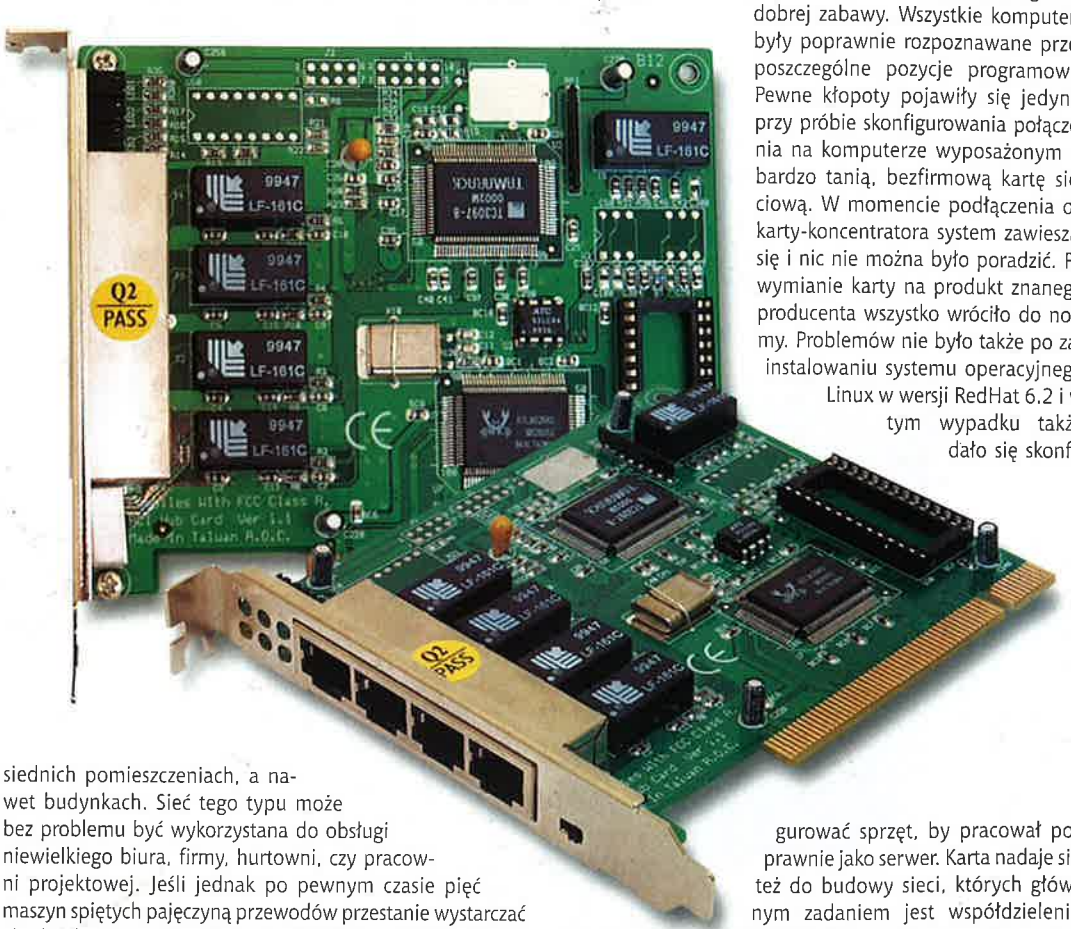
Sieć w domu

**Czy nie myśleliście o graniu w ulubione gry po sieci, którą sami zbudujecie? Jeśli tak, lecz operacja nie doszła do skutku, to zapewne przez konieczność zakupu kart sieciowych, przewodów oraz dodatkowego koncentratora.**

**Mike-L**

Xnet 2004HC jest kartą łączącą w sobie kartę sieciową Ethernet 10Mb oraz czteroportowego HUBa. Dzięki takiemu mariażowi, możliwe jest połączenie w sieć nawet pięciu komputerów. Cztery gniazda RJ-45 pozwalają na podłączenie przewodów o maksymalnej długości dochodzącej do stu metrów. Dzięki temu, komputery nie muszą stać w sąsiednich pomieszczeniach, a nawet budynkach. Sieć tego typu może bez problemu być wykorzystana do obsługi niewielkiego biura, firmy, hurtowni, czy pracowni projektowej. Jeśli jednak po pewnym czasie pięć maszyn spiętych pajęczyną przewodów przestanie wystarczać i będzie konieczność rozbudowy o kolejne stanowiska nic nie stoi na przeszkodzie, by do karty podłączyć zewnętrzny koncentrator. Opcja ta jest możliwa po zmianie ustawienia parametrów jednego z portów RJ-45 za pomocą specjalnego przełącznika. Na karcie znajdziemy podstawkę służącą do obsadzenia kości BootROM. Jest to moduł pamięci zawierający podstawowe pliki systemu operacyjnego i protokoły, dzięki którym komputer jest w stanie wystartować i zalogować się do sieci bez potrzeby korzystania z twardego dysku, a tak na prawdę może go w ogóle nie posiadać. Dzięki temu można urządzenie Xneta wykorzystać jako klasyczną kartę sieciową pracującą z prędkością 10Mb w trybie HalfDuplex. Sześć diod umieszczonych na śledziu karty informuje o stanie urządzenia, a także o statusie poszczególnych gniazd. PWR przekazuje informację o pracy karty, COL o kolizjach pakietów przesyłanych po sieci, a cztery następne oznaczone numerami informują o stanie podłączonych komputerów. Jeśli pomimo podłączenia wtyczek do obydwu maszyn dioda się nie zapala, to może świadczyć o możliwości zastosowania wadliwego przewodu lub uszkodzeniu karty sieciowej w podłączanym komputerze. Karta jest zgodna ze standardem Plug&Play, dzięki czemu jej instalacja nie nastręcza większych problemów. Montuje się ją w trzydziestodwubitowym złączu PCI. Producent dostarczył na dyskietce sterowniki do takich systemów operacyjnych, jak Linux, Dos, Windows od 3.11 do 2000, Novell, Lantastic oraz OS2.

Podłączyliśmy w redakcji dwa komputery do Xnet 2004HC. Maszyny działały pod kontrolą systemu operacyjnego Windows'98, który bez problemu poradził sobie z obsługą połączenia sieciowego. Wykorzystaliśmy standardy IPX oraz TCP/IP, które są najpopularniejszymi protokołami transferu danych w sieci. Następnie zaczęło się męczenie maszyn za pomocą gier sieciowych, co przysporzyło nam kilku godzin dobrej zabawy. Wszystkie komputery były poprawnie rozpoznawane przez poszczególne pozycje programowe. Pewne kłopoty pojawiły się jedynie przy próbie skonfigurowania połączenia na komputerze wyposażonym w bardzo tanią, bezfirmową kartę sieciową. W momencie podłączenia do karty-koncentratora system zawieszał się i nic nie można było poradzić. Po wymianie karty na produkt znanego producenta wszystko wróciło do normy. Problemów nie było także po zainstalowaniu systemu operacyjnego Linux w wersji RedHat 6.2 i w tym wypadku także dało się skonfigurować sprzęt, by pracował poprawnie jako serwer. Karta nadaje się też do budowy sieci, których głównym zadaniem jest współdzielenie łącza internetowego przez kilku użytkowników.




Karta Xnet 2004HC jest naprawdę ciekawym urządzeniem służącym do budowy niewielkich sieci, gdyż jej możliwości oraz bardzo przystępna cena powodują, że mogą sobie na to pozwolić nawet mniej zasobni użytkownicy. □

INFO • INFO • INFO

**Xnet 2004HC**

**Dane techniczne:**
Magistrala: PCI
Ilość portów: 4
Porty: RJ-45
Maksymalny transfer: 10Mb

**Plusy**
- karta+koncentrator
- korzystna cena

**Minusy**
- tylko cztery porty

**Dostarczył:**
Cezar
ul. Krakowska 82
50-427 Wrocław
tel. (0 71) 369-73-00
fax (0 71) 369-73-01

**Internet:**
www.cezar.com.pl
www.x-net.com.tw

**Cena:**
125 zł

## Nowości sprzętowe

Lucent Technologies przedstawił zapowiadaną od pewnego czasu technologię oraz urządzenia pozwalające na zbudowanie sieci służącej do przesyłania danych audio, wideo oraz informacji komputerowych za pomocą łączy światłowodowych. Są to rozwiązania przeznaczone dla mieszkańców bloków oraz domów jednorodzinnych. Transfer danych odbywa się z prędkością stu megabitów na sekundę.

www.lucent.com

***

Firma Eworld zaprezentowała niedawno klawiaturę przeznaczoną do współpracy z komputerami typu palmtop. Konstrukcja jej jest nieco dziwaczna, gdyż podczas przenoszenia nie zabiera więcej miejsca niż sam komputerek, lecz po rozłożeniu zajmuje nawet cztery razy więcej przestrzeni niż poprzednio. Składana jest jak... mapa. Na razie współpracuje jedynie z produktami firmy Palm, ale producent przewiduje podobne rozwiązania dla komputerów innych firm.

www.eworld.com.au

***

Acer 7763P jest nowym projektorem przenośnym, który wykorzystuje technikę generowania obrazu odmienną od dotychczas wykorzystywanej przez większość producentów LCD. Liquid Crystal Display (ekran ciekłokrystaliczny) został zastąpiony przez technologię DLP, czyli Digital Light Processing (w wolnym tłumaczeniu cyfrowe generowanie światła). To nowe rozwiązanie zostało opracowane przez inżynierów z firmy Texas Instruments. W procesie generowania obrazu biorą udział miniaturowe lustra, które poruszane są przez bardzo niewielkie elektrostatyczne urządzenia. Przy bardzo szybko poruszających się lustrach i trójkolorowych filtrach można wyświetlić pełnokolorowy obraz, którego rozdzielczość może wynosić do 800 na 600 punktów, co wystarcza do komfortowego prowadzenia prezentacji czy oglądania filmów zapisanych na krążkach DVD. Dzięki możliwości podłączenia projektora do komputera poprzez złącze miniDIN, możliwe jest sterowanie aplikacjami za pomocą pilota dołączanego do Acera 7763P.

www.acer.com

***

Tiqit to miniaturowy komputer zaprojektowany przy współudziale naukowców ze Stanford University. Nie byłby on tak intrygujący gdy-

## Nowości sprzętowe

by nie fakt, że jego wielkość porównywalna jest z gabarytami pudełka zapałek. Komputer jest w stanie pracować pod kontrolą takich systemów operacyjnych, jak Windows'95, NT oraz Linux. Obraz na monitorze może być wyświetlany z rozdzielczością 800 na 600 oraz 1024 na 768 punktów Tiqit. Procesor zastosowany w tej konstrukcji to 486 produkowany przez firmę AMD. Jako główny nośnik danych zastosowano 340 megabajtowy dysk twardy produkowany przez IBM. Koszt urządzenia to 1500 dolarów. Przewidywane jest zastosowanie w kolejnych wersjach komputerka dysków twardych IBM o pojemności 1GB oraz procesorów Transmeta. Zastosowanie Tiqita to przede wszystkim praca jako serwera sieciowego.

www.tiqit.com

***

Firma Quantum3D zapowiedziała stworzenie karty graficznej, którą można bez wahania nazwać Potwornym Akceleratorem. Konstrukcja ma wykorzystywać do generowania obrazu... 32 układy VSA-100 produkowane przez 3dfx. Jak wiemy zapotrzebowanie na energię tychże kości jest na tyle duże, że karta potrzebuje zasilania bezpośrednio z zasilacza komputera. 32 układy będą zużywały... 1600 watów energii! Czyżby do prawidłowej pracy potrzebowała ona osobnego generatora i kriogenicznej kapsuły odprowadzającej nadmiar ciepła wydzielany przez pracujące na pełnych obrotach kości VSA-100? Poczekamy, zobaczymy.

www.quantum3d.com

***

Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca systemów na rynek osobistej rozrywki cyfrowej (PDE - Personal Digital Entertainment), poinformowała o swoim najnowszym produkcie z oferty DVD: PC-DVD Encore 12X - dostępnym od końca czerwca 2000 w cenie 249 USD + VAT.

Napęd Creative PC-DVD Encore 12X odczytuje płyty DVD z prędkością do 12x i potrafi odczytywać wszystkie popularne typy płyt, w tym również płyty CD Audio i Photo-CD. Może być on używany nie tylko do oglądania filmów DVD na ekranie komputera i telewizora, ale również do słuchania muzyki z płyt CD i do gier.

Nowy produkt Creative PC-DVD dostarczany będzie z grą Outcast, przestrzenną grą przygodową czasu rzeczywistego oraz pasjonującym filmem DVD Super Speedway, pozwala-

# Xircom 7 Port Multi-Function USB Hub

Podłącz, co chcesz

**Czy zabrakło Wam kiedyś portów do podłączenia drukarki, modemu czy skanera? Jeśli tak, to na pewno ktoś poszukiwał w sklepach komputerowych przejściówek, rozgałęźników czy dodatkowych kart rozszerzających wachlarz dostępnych w komputerze złączy. Ktoś zapewne stwierdzi, że rozwiązaniem jest używanie urządzeń USB. Oczywiście będzie miał rację, lecz jedynie w połowie.**

**Maciej Lewczuk**

Oczywiście, specyfikacja magistrali USB przewiduje możliwość podłączenia dużej liczby urządzeń do jednego gniazdka znajdującego się w PeCecie. Jak wiadomo, komputery wyposażone są standardowo w dwa porty Universal Serial Bus, a w wypadku większości urządzeń korzystających z tej formy komunikacji z komputerem nie istnieje możliwość podłączenia do nich następnych akcesoriów, gdyż nie posiadają one najczęściej złączy przelotowych lub wbudowanych hubów. Ostatni z wymienionych elementów, hub, jest urządzeniem pozwalającym zwiększyć ilość dostępnych portów różnych rodzajów, na początku dostępne były jedynie urządzenia powielające złącza ethernetowe. My zaprezentujemy urządzenie, które spełnia nie tylko rolę rozgałęźnika gniazd USB, ale posiadające także dodatkowe, ciekawe funkcje. Produktem tym jest Xircom 7 Port Multi-Function USB Hub, opra-

cowany przy udziale firmy Entrega. Jest to wielofunkcyjny hub, w obudowie którego umieszczono między innymi wejście USB służące do połączenia go z komputerem, a także cztery gniazda pozwalające na podłączanie kolejnych urządzeń korzystających z tej magistrali. Bardziej nietypowym rozwiązaniem jest wyposażenie Xircom 7 Port Multi-Function USB Hub w port drukarkowy. Dzięki niemu można do komputera podłączyć drukarkę lub ploter, zgodne z interfejsem IEEE1284. Następnymi udogodnieniami są dwa porty szeregowe, pozwalają one na bezproblemowe dołączanie modemów, skanerów i innych urządzeń korzystających z tego typu gniazd.

Testy rozpoczęto od... podłączenia urządzenia do komputera i zainstalowania niezbędnych sterowników, oczywiście przed tymi operacjami należy doprowadzić do obudowy huba trochę mocy, którą zapewnia zewnętrzny zasilacz. Jak przystało na produkt sygnowany znaczkiem "Approved USB" i system operacyjny MS Windows 98SE, hub został rozpoznany prawidłowo i zostaliśmy grzecznie poproszeni o włożenie do napędu dyskietki ze sterownikami. Następnie po kolei podłączaliśmy urządzenia korzystające z portów USB. Nie zanotowano żadnych konfliktów czy problemów podczas pracy, a sprawdziliśmy większość funkcji naprawdę wnikliwie. Między innymi przetestowano pracę Xircom 7 Port Multi-Function USB Huba przy obciążeniu czterema urządzeniami USB, w sytuacji gdy jedno z nich powoduje jakikolwiek problem, czyli zwarcie, zawieszenie się sprzętu, czy odłączenie zasilania. W takiej sytuacji hub odłącza delikwenta, a reszta podłączonych akcesoriów działa bez zakłóceń.

Następnie przyszła kolej na port równoległy zwany potocznie drukarkowym. Sprawdzono jego działanie poprzez podłączenie drukarki, skanera, a także odtwarzacza plików MP3. Wszystkie te urządzenia nie protestowały, a ich oprogramowanie bez problemów przesyłało i odbierało dane. Testowaliśmy nie tylko nowe produkty, ale także drukarkę igłową, która ma już te kilka latek oraz skaner ręczny, którego sterowniki nie zawsze chciały poprawnie współpracować z nowymi płytami głównymi, a tym razem... nie było problemów. Do portów szeregowych podłączono mysz, skaner oraz łączyliśmy się za pomocą przewodu służącego do przesyłania danych. Te produkty współpracowały z komputerem bez większych kłopotów, choć niektóre przy przesyłaniu danych następowały przerwy w dostarczaniu pakietów danych. Sprawdziliśmy to, łącząc komputery poprzez standardowe porty COM i tego typu problemów nie zaobserwowaliśmy. Pomimo kilku małych potknięć przy nieco bardziej niestandardowych zastosowaniach, Xircom 7 Port Multi-Function USB Hub sprawował się nadzwyczaj poprawnie i nie przysparzał zbyt wielu zmartwień użytkownikowi. Można zatem wybaczyć zdawkową instrukcję obsługi, której przydatność sprawdza się jedynie podczas instalacji sterowników. O innych danych można się dowiedzieć jedynie z internetowej strony producenta, choć tu także brakuje kilku przydatnych opisów. Sterowniki dostarczono na dyskietkach i jedynie do systemów MS Windows '95 (2.1) oraz '98.

Xircom 7 Port Multi-Function USB Hub jest dość ciekawą alternatywą dla hubów oferujących jedynie rozgałęzianie portów USB, gdyż często może przydać się złącze drukarki lub szeregowe, a na dodatek są one łatwo dostępne i nie trzeba gimnastykować się, by dotrzeć do często trudno dostępnej tylnej ścianki komputera. □

INFO · INFO · INFO · INFO

**Xircom 7 Port Multi-Function USB Hub**

**Dane techniczne:**
podłączenie: USB
ilość portów USB: 4
ilość portów szeregowych: 2
ilość portów równoległych: 1

**Dostarczył:**
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

**Plusy**
- port drukarki
- prosta instalacja

**Internet:**
www.cadena.com.pl
www.xircom.com

**Minusy**
- jedynie cztery porty USB

**Cena:**
617 zł

# Rio 500

## 64MB muzyki

**Odtwarzacze muzyki, zapisanej w plikach MP3, stają się w naszym kraju coraz popularniejsze. Furora, jaką zrobił ten format kompresji dźwięku, spowodował, że nie ma chyba zbyt wielu komputerów, na których znajduje się chociażby jeden taki utwór.**

**techNICK**

Skoro jest to tak popularne to dlaczego nie stworzyć urządzeń przenośnych odtwarzających muzykę zapisanych na różnego rodzaju nośnikach. Prekursorem tego typu rozwiązań był Diamond Rio 300, który oferował 32MB pamięci pozwalającej zapisać muzykę i odsłuchiwać w dowolnym momencie. Było to nad wyraz ciekawe rozwiązanie, gdyż odtwarzacz nie posiadający żadnych części mechanicznych nie jest narażony na ewentualne przestoje w odtwarzaniu muzyki.

Oto opis nowego Rio 500 wyprodukowanego przez firmę Diamond. Jest to niewielkie urządzenie, gabarytami przypominające pudełko na kasety magnetofonowe. Odtwarzacz wyposażono w 64 MB wbudowanej pamięci i pozostawiono możliwość jej rozszerzenia poprzez przyłączenie modułów SmartMedia.

Do komunikacji z komputerem wykorzystano przewód zakończony złączem USB, przez co z dobrodziejstw tego standardu będą mogli skorzystać użytkownicy obsługujący systemy komputerowe, wyposażone w MacOS 8.6 oraz Windows 98 i 2000. Aplikacją, która odpowiedzialna jest za zarządzanie i transfer plików, jest RioPort Audio Manager. Rio 500, dzięki dość sporej pamięci, może zgromadzić około godziny nagrań o jakości zbliżonej do płyt CD. Jest to dość duża ilość, zważywszy na większość konkurencyjnych konstrukcji, które wyposażono fabrycznie w 32MB. Najbardziej brakowało mi możliwości ustawienia parametrów brzmieniowych, czyli nawet najprostszego procesora DSP. Dodatkowo dość dobry wizerunek urządzenia psują nie najlepszej jakości słuchawki, które mają problemy z odtwarzaniem nawet średnio niskich i niskich tonów. Rio 500 jest dość ciekawym rozwiązaniem, ale niestety należy stwierdzić, że jest to raczej regres w stosunku do poprzedniego modelu, niż zdecydowana poprawa. Całość ratuje dołączone oprogramowanie i 64MB wbudowanej pamięci. □

INFO · INFO · INFO · INFO

**Rio 500**

**Dane techniczne:**
Pamięć: 64MB
Transfer danych: USB
Efekty DSP: brak
Baterie: 1 paluszek AA
Czas pracy: około 10 godzin

**Plusy**
- 64MB pamięci
- łatwa obsługa

**Minusy**
- tragiczne słuchawki
- brak efektów DSP

**Dostarczył:**
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

**Internet:**
www.cadena.com.pl
www.rioport.com

**Cena:**
125 zł

# Seagate Barracuda ST320420A

## Po prostu twardziel

**Jednym z podstawowych komponentów, potrzebnych do sprawnego działania komputera, jest dysk twardy. Na nim znajdują się pliki systemu operacyjnego, tu także instaluje się programy i gry. Bez niego praktycznie można zapomnieć o komfortowej pracy.**

**Mike-L**

Firma Seagate jest jednym z największych producentów dysków twardych na świecie. Ona też wprowadza co rok bardzo wiele nowości związanych z produkcją tych urządzeń. Obecnie chcielibyśmy zaprezentować czytelnikom nową konstrukcję, a mianowicie model ST320420A, oznaczony dodatkowo nazwą Barracuda ATA II. Ten dwutalerzowy napęd charakteryzuje się prędkością 7200 obrotów w ciągu minuty. Dzięki zastosowanym technologiom, średni czas dostępu do danych wynosi mniej niż dziewięć milisekund. To ważące niewiele ponad pół kilograma urządzenie pozwala na zmagazynowanie ponad dwudziestu gigabajtów danych. Jest to wielkość wystarczająca, by można było dysk zastosować w komputerach domowych, choć nadaje się doskonale do mocniejszych zestawów. Seagate ST320420A jest w pełni zgodny ze standardem oszczędzania pobieranej energii. Dysk jest w stanie prawie całkowicie się wyłączyć, by w razie konieczności w ciągu dziesięciu sekund powrócić do normalnego stanu i zaoferować pełnię swoich możliwości. Okres bezawaryjnej pracy urządzenia, podawany przez producenta, wynosi 500 000 godzin. 3D Defence System jest nowinką technologiczną, którą zaimplementowano w konstrukcji dysku, by zapewnić maksymalną ochronę danych tak podczas pracy, jak i w stanie spoczynku.

Dysk charakteryzuje się bardzo cichą pracą i dość niskim poziomem wibracji, co jest bardzo ważne dla niektórych użytkowników, których podczas pracy przy komputerze rozpraszają dźwięki wydobywające się z obudowy. Oprogramowanie DiscWizard pozwala na bezproblemową konfigurację dysku instalowanego w systemie, niezależnie od tego czy ma on być jedynym napędem, czy kolejnym. Aplikacja daje możliwość samodzielnej konfiguracji partycji, ale posiada także opcje do wyboru, dzięki którym każdy, nawet mało zaawansowany, nabywca produktu Seagate będzie w stanie poradzić sobie z dzieleniem dysku na logiczne części.

Seagate ST320420A zapewnia dobre parametry użytkowe, a jego cena nie powinna odstraszyć nabywców kupujących dysk po raz pierwszy ani tych, którzy rozbudowują swój komputer o kolejny napęd. □

INFO · INFO · INFO · INFO

**Seagate ST320420A**

**Dane techniczne:**
Interfejs: ATAPI/E-IDE
Tryb pracy: UDMA 66
Pojemność: 20.4GB
Prędkość obrotowa: 7200
Bufor: 2MB
Czas dostępu: 8.5ms

**Plusy**
- wysoki transfer
- cicha praca

**Minusy**
- problemy z dodatkowymi kontrolerami ATA/66

**Dostarczył:**
Incom Wrocław
Pl. Wolności 4
50-071 Wrocław
tel. (0 71) 356-80-00

**Internet:**
www.incom.com.pl
www.seagate.com

**Cena:**
1100zł

## Nowości sprzętowe

jącym poczuć emocje kierowcy sportowego samochodu pędzącego ponad 350 kilometrów na godzinę. Zestaw zawiera również oprogramowanie Creative MediaRing Talk, pozwalające użytkownikom prowadzić darmowe rozmowy korzystając z dwóch komputerów PC podłączonych do Internetu. W odpowiedzi na rosnącą popularność formatu MP3, do zestawu dołączone zostało również oprogramowanie Creative LAVA!Player, pozwalające użytkownikom nie tylko słuchać ulubionej muzyki, ale również oglądać interaktywne, zsynchronizowane z muzyką teledyski, zapewniające pełne i angażujące doznania przestrzenne.

www.creative.com

***

Pierwszą nagrywarkę firmy Yamaha, wykorzystującą do przesyłu danych interfejs FireWire, można nabyć w firmie Veracomp. Urządzenie charakteryzuje się ośmiokrotną prędkością nagrywania danych na krążkach CD-R i CD-RW oraz odczytem informacji z szybkością dwadzieścia cztery razy większą od standardowej. Dostępne są oczywiście modele wyposażone w interfejsy ATAPI oraz SCSI. Bufor danych w tym urządzeniu ma pojemność czterech megabajtów. Całość uzupełnia aplikacja Win On CD 3.7, która pozwala na wypalanie krążków w większości znanych formatów.

www.veracomp.com.pl

***

630 i 540 to oznaczenia najnowszych projektów opracowywanych przez firmę SIS (Silicon Integrated Systems). Są to chipsety, które będą oferowały przyspieszanie operacji dotyczących multimediów w systemach Linux. Wśród obsługiwanych funkcji znajdziemy, takie jak akceleracja grafiki trójwymiarowej, obsługi dźwięku AC3, karty sieciowej oraz modemu V.90. Kości przeznaczone będą do współpracy z procesorami Intela.

www.sis.com.tw

***

Do oferty Cadeny Systems (autoryzowanego dystrybutora firmy Pinnacle Systems) wprowadzono nowy produkt - zewnętrzny moduł do przechwytywania i edycji wideo - Studio MP10. Urządzenie pozwala zapisywać obraz wideo w formacie PAL lub NTSC w czasie rzeczywistym (np. z kamery lub magnetowidu) w rozdzielczości do 325x288 pikseli oraz dźwięk o jakości CD (16 bitów, 48 kHz). Tak zarejestrowany film można następnie edytować za pomocą załączonego oprogramowania, a zmontowany w ten sposób "film" zarejestrować przez magnetowid wykorzystując do tego celu także MP10.

## Nowości sprzętowe

Oto najważniejsze cechy Studio MP10:
- zewnętrzne urządzenie do przechwytywania obrazu i dźwięku
- pełna edycja wideo oraz audio z wykorzystaniem załączonego oprogramowania Pinnacle STUDIO
- możliwość dodawania efektów specjalnych i dźwięków do rejestrowanych filmów
- wyjścia i wejścia (composite oraz s-video) audio oraz wideo pozwalające na rejestrację filmów w formacie MPEG-1 (do 30 klatek na sekundę) z kompresją w czasie rzeczywistym
- niewielkie wymagania sprzętowe - PC Pentium 133 MHz wraz z Windows 95/98

www.cadena.com.pl

***

LZOP3904 to minikamera cyfrowa zaprojektowana w laboratoriach firmy Sharp Corporation. Urządzenie jest naprawdę niewielkie, gdyż jego wymiary to 10 na 10 na 10 milimetrów. Kamera ma znaleźć zastosowanie w telefonach komórkowych oraz komputerach typu palmtop. Dzięki niemu możliwe stanie się nie tylko przesyłanie danych audio, ale także wideo. Matryca kamery składa się ze 110 000 elementów rozpoznających sygnały świetlne i pobiera moc rzędu 110mW.

www.sharp.com

***

Firma Powerware wprowadziła do swojej oferty nowy zasilacz UPS typu line-interactive - Powerware 5115 - zaprojektowany do ochrony zasilania silnych komputerów PC i małych serwerów w biurowej sieci komputerowej. Zasilacz dostępny jest w czterech wariantach o mocy 500VA, 750VA, 1000VA i 1400VA, i oferuje typowy czas podtrzymywania zasilania przez pięć minut przy pełnym obciążeniu. Urządzenie ma zwartą budowę (szer. 150mm x gł. 268mm x wys. 185mm dla modelu 500VA) i wyposażone jest w zaawansowany system zarządzania akumulatorami (ABM - Advanced Battery Management) firmy Powerware, który zwiększa żywotność akumulatorów nawet o 50%, zapewniając ostrzeżenie o zużyciu akumulatora z 60-dniowym wyprzedzeniem. Inne cechy nowych zasilaczy to szybkie ładowanie akumulatorów, możliwość wymiany akumulatorów przez użytkownika i układ "buck and bust" zapewniający korekcję napięcia zasilającego dla szerokiego zakresu napięć wejściowych dzięki ciągłej regulacji bez korzystania z energii zgromadzonej w akumulatorach, co zapewnia dostarczanie dobrej jakości napięcia do chronionych systemów. Urządzenie oferuje również możliwość podłączenia do systemu komputerowego.
Dołączona do zasilacza 5115 płyta CD-ROM zawiera całe oprogramowanie sterujące zasilaczami UPS Powerware, w tym wielokrotnie nagradzane oprogramowanie zamykania systemów operacyjnych LanSafe III. Zawiera ona również oprogramowanie "kreatorów" (wizards), które prowadzi użytkownika przez proces instalacji i wyboru sposobu komunikacji komputera z zasilaczem UPS.

www.emea.powerware.com

# NEC MultiSync FE750 i V921

## Obraz na cenzurowanym

Firma NEC odświeża gamę proponowanych przez siebie produktów o coraz ciekawsze konstrukcje. Stosowanie najnowszych technologii oraz unowocześnianie znanych od pewnego czasu pozwala na umieszczanie monitorów i wyświetlaczy proponowanych przez tę firmę na wysokich miejscach w większości rankingów.

**techNICK**

Tym razem mamy okazję zapoznać czytelników z dwoma konstrukcjami monitorów kineskopowych. Pierwszy z nich posiada siedemnastocalowy kineskop, którego powierzchnia użytkowa wynosi szesnaście cali. Byłby to zwykły monitor, gdyby nie zastosowanie lampy kineskopowej z całkowicie płaskim ekranem. Dzięki takiemu rozwiązaniu obraz pozbawiony jest zniekształceń powstających przy stosowanych ekranach wypukłych. Wrażenie po podłączeniu urządzenia i rozpoczęciu pracy jest dziwne, coś jak efekt wklęsłości obrazu przy lampach typu Trinitron, tylko spotęgowany. Po pewnym czasie można się przyzwyczaić. Dodatkową ciekawostką jest zastosowanie gładkiego tworzywa wokół przycisków sterujących. Może nie wydaje się to jakąś rewelacją, ale docenią ją esteci, gdyż nic nie denerwuje, tak jak ślady pozostawiane na obudowie przy dość częstym operowaniu klawiszami. Chropowate obudowy trudno jest doczyścić, a taką płytkę wystarczy przetrzeć i po problemie. W menu ekranowym znajdziemy bardzo wiele możliwości ustawiania parametrów obrazu, przez co podam tylko te rzadziej spotykane. Wśród nich można wymienić, takie jak Regulacja Efektu Mory, zakłóceń powstających przy wyświetlaniu pionowych lub poziomych cienkich linii umieszczonych blisko siebie. Następną niepożądaną wadą jest występowanie błędów konwergencji, gdy trzy składowe kolorów nie zbiegają się w jednym punkcie, tylko wychodzą poza obręb wyświetlanego piksela. Wygląda to wtedy tak, jakby linia miała kolorowy cień. Najrzadziej spotykaną opcją w monitorach siedemnastocalowych jest korekcja rogów ekranu, dzięki której można ustalić geometrię także dla tych niewielkich obszarów. Linearity, to ustawienie proporcji pomiędzy wyświetlaniem górnej i dolnej części obrazu. NEC MultiSync FE750 jest dodatkowo bardzo odporny na efekt zwany pompowaniem, obserwowany podczas zmiany wyświetlanej na całym ekranie ciemnej plamy i jej gwałtownej zamianie na białą. Zdarza się, że brzegi obrazu zwężają się, by po krótkiej chwili powrócić do ustalonych wcześniej wymiarów.

NEC MultiSync FE750

**Dane techniczne:**
Max rozdzielczość: 1792x1344 punktów
Odświeżanie poziome: 31-92 KHz
Odświeżanie pionowe: 55-160 Hz
Wielkość plamki: 0.25mm
Obraz wyświetlany: 16 cali

**Dostarczył:**
Incom Wrocław
Pl. Wolności 4
50-071 Wrocław
tel. (0 71) 358-80-00

**Internet:**
www.incom.com.pl
www.nec.com.pl

**Plusy**
- płaski ekran
- bardzo dobry obraz

**Minusy**
- niewielkie błędy konwergencji

**Cena:**
2025 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Drugim z testowanych monitorów jest NEC MultiSync V921, który reprezentuje rodzinę standardowych kineskopów sferycznych o przekątnej kineskopu wynoszącej dziewiętnaście cali. Urządzenie charakteryzuje się dobrymi parametrami technicznymi, których nie omieszkaliśmy sprawdzić. Na pierwszy ogień poszedł kineskop wykonany przy zastosowaniu technologii Dot Trio, która ma zastąpić stosowaną dotychczas CromaClear. Dzięki zastosowaniu tego typu rozwiązań obraz ma być ostrzejszy i dokładniejszy od oferowanego przez monitory poprzednich generacji. Czy tak jest w rzeczywistości? Cóż, po serii testów w większości popularnych rozdzielczości stwierdziliśmy występowanie kilku dość uciążliwych wad, które miejmy nadzieję są jednostkowe i dotyczą jedynie tego egzemplarza. Te kilka błędów to przede wszystkim błędy konwergencji, których mimo możliwości regulacji z poziomu menu ekranowego nie dało się wyeliminować w zadowalający sposób. Następną wadą była wklęsłość górnej krawędzi obrazu, gdzie środek wygięty był łukowato do dołu. Niestety, żaden producent jeszcze nie wyposażył produkowanych przez siebie urządzeń w regulacje korygujące tego typu usterki. Poza tymi problemami nie stwierdzono innych rażących uchybień zaburzających komfortową pracę z monitorem NEC MultiSync V921. Dość dobrze odzwierciedlane kolory, a także brak występowania przebarwień obrazu podczas wyświetlania białych powierzchni pozwalają na zastosowanie konstrukcji NECa do obróbki materiałów graficznych oraz każdej innej formy pracy i zabawy. Dzięki przejrzystemu menu ekranowemu jesteśmy w stanie kontrolować większość parametrów wyświetlanych obrazu, lecz mimo wszystko nie jest ono tak bogate w funkcje, jak zastosowane we wcześniej opisywanym modelu. Nie można pominąć faktu, że obydwie konstrukcje spełniają wymogi dość rygorystycznej normy TCO99, która warunkuje emisję promieniowania szkodliwego dla zdrowia ludzkiego oraz innych parametrów urządzeń elektronicznych.
Obydwoma konstrukcjami firmy NEC można się zainteresować, gdyż przedstawiają dobre parametry użytkowe, a jakość wyświetlanego obrazu jest dość dobra. Dość, tylko ze względu na błędy występujące w większym egzemplarzu.

NEC MultiSync V921

**Dane techniczne:**
Max rozdzielczość: 1600x1200 punktów
Odświeżanie poziome: 31-96 KHz
Odświeżanie pionowe: 55-160 Hz
Wielkość plamki: 0.26mm
Obraz wyświetlany: 18 cali

**Dostarczył:**
Incom Wrocław
Pl. Wolności 4
50-071 Wrocław
tel. (0 71) 358-80-00

**Internet:**
www.incom.com.pl
www.nec.com.pl

**Plusy**
- regulacja mory i łukowatości
- dobrze odzwierciedlane kolory

**Minusy**
- błędy konwergencji
- łukowato wygięta górna krawędź obrazu

**Cena:**
2147 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

# Rex 5001

## Reksio - najlepszy przyjaciel człowieka

**Rzadko zdarza się, by wielkie, odpowiedzialne zadania powierzano maluczkim. Bardzo się zdumiałem, kiedy na opakowaniu urządzenia Rex 5001 z firmy Xircom przeczytałem: "Kieszonkowe urządzenie informacyjne. Zsynchronizuje się z PC-tem, palmtopem i siecią, przechowa w pamięci kalendarz, kontakty i ważne rzeczy do zapamiętania". Taki nieduży i tyle potrafi? O, można go też włożyć do laptopa!**

**Zibi**

Łatwość korzystania z nowoczesnej technologii rozpieściła nas do tego stopnia, że nie chcemy już więcej gromadzić notatek w papierowej formie. Żal nam miejsca w mieszkaniach na opasłe segregatory, szkoda poza tym czasu na wyszukiwanie w nich informacji. Komputery dawno wyparły pióro i papier. Problem zaczyna się jednak w momencie, gdy nie mamy dostępu do komputera (na przykład w podróży), a bardzo chcielibyśmy korzystać z jego zawartości. Tutaj Rex Pro okazuje się niezastąpiony. To prawda, że istnieją przenośne komputery i palmtopy, ale po pierwsze, nie zawsze możemy je mieć przy sobie, a po drugie, istotna jest też cena. Nie każdego stać na dwa komputery - jeden do pracy przy biurku, drugi przenośny.

Rex Pro 5001 jest narzędziem złożonym, choć stosunkowo prostym w obsłudze. Pomimo bardzo niepozornych rozmiarów pełni funkcję organizera, pagera i notatnika, a ma formę karty wsuwanej do slota PC card. Samo urządzenie nie jest większe od zwykłej karty kredytowej, ale w zestawie znajduje się kilka istotnych dodatków: stacja dokująca umożliwiająca podłączenie się do peceta, plastikowy futerał, płyta z programem TrueSync TM Plus (i pakietem Starfisha do łatwej obsługi organizera) służącym do synchronizacji Rexa z popularnymi aplikacjami do zarządzania osobistą informacją, np. Microsoft Outlook, Symantec Act!, Lotus Organizer i Lotus Notes, Microsoft Schedule+, Starfish Sidekick, Yahoo Calendar czy Excite Planner. Jak widać z powyższej listy, producenci przewidzieli współpracę z różnorodnymi programami, co umożliwia wielu potencjalnym użytkownikom bezbolesne (czytaj: nie związane z wydatkami na dodatkowe oprogramowanie) dostosowanie urządzenia do zasobów własnego komputera.

Do czego właściwie Rex służy? Nie będziemy zagłębiać się w istotę działania programów zarządzających informacją osobistą, które urządzenie z firmy Xircom obsługuje, chociaż korzystanie z nich jest warunkiem zainteresowania się jego możliwościami. Sens istnienia karty RexPro bazuje na łatwości wymiany informacji pomiędzy nią a komputerem, no i na dążeniu człowieka do miniaturyzacji. Funkcjonowanie w społeczeństwie informatycznym wymaga od nas stałego dostępu do istotnych danych, które najczęściej przechowujemy w zakamarkach komputerów osobistych. Kartę Rex wsuwamy po prostu do kieszeni marynarki lub spodni.

Jak wygląda Rex Pro? Jest to płaskie, niewielkie urządzenie ze sporym wyświetlaczem i sześcioma przyciskami po prawej stronie. Ich mała liczba sprawia, że z natury muszą być wielofunkcyjne. Użytkownicy komputerów i telefonów komórkowych nie będą mieli najmniejszych problemów z obsługą karty. Nie trzeba właściwie zaglądać do instrukcji obsługi, która nota bene jest czytelna i wyczerpująca (niestety tylko dla władających językiem angielskim), żeby zacząć pracę.

Po uruchomieniu Rexa, na wyświetlaczu pojawi się sześć ikon, za pomocą których łatwo przełączymy się pomiędzy kalendarzem, terminarzem, notatnikiem, strefami czasowymi, kontaktami i preferencjami. Na dole ekranu zawsze widoczny jest aktualny czas i w zależności od wybranej opcji - pasek zadań. Dane można wprowadzać za pomocą komputera lub przycisków na samym urządzeniu. Nie polecam jednak wprowadzania dużej ilości informacji taką ręczną metodą. Wybieranie znaków literowych za pomocą dwóch strzałek i przycisku potwierdzającego wybór może bowiem przyprawić co niecierpliwszych o ból głowy.

Zważywszy na cechy produktu, można pokusić się o stwierdzenie, że przeznaczony on jest dla często podróżujących, zmuszonych w każdej chwili do korzystania z danych zapisanych w komputerze, zabieganych ludzi. Oni z pewnością docenią walory Rexa.

Sposób wprowadzania danych do pamięci karty, bez wykorzystania klawiatury komputera, może budzić zastrzeżenia. I to jest właściwie jedyny minus tego urządzenia (chociaż istnieją już nowsze wersje z poręczną klawiaturką), ponieważ cena 490 PLN brutto nie wydaje mi się przesadzona. □

INFO · INFO · INFO · INFO

**Xircom Rex 5001**

**Dane techniczne:**
funkcje: terminarz, kontakty, notatki
podłączenie: PC Card typ II, COM
pamięć: 512 KB

**Dostarczył:**
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817-30-22
fax (0 61) 817-30-50

**Plusy**
- niewielkie rozmiary
- komunikacja z notebookiem

**Internet:**
www.cadena.com.pl
www.xircom.com

**Minusy**
- niezbyt wygodna obsługa tekstu

**Cena:**
490 zł

## Nowości sprzętowe

CVAS962 to płyta główna firmy Clayton wykorzystująca chipset Via Apollo Pro 133A. Urządzenie współpracuje z kartami graficznymi wykorzystującymi magistralę AGP i zapewnia im komunikację w trybie 4x. Procesory obsadzane są w złączu Socket370. Płyta obsługuje procesory pracujące z magistralą 66, 100 oraz 133 MHz.

www.california.com.pl

***

IBM podał informację o wyprodukowaniu pierwszych układów Power 4. Jest to kość przeznaczona do zastosowania w komputerach, a konkretniej w serwerach, które będą dysponowały ogromną mocą obliczeniową. Wersje prototypowe działały pod kontrolą systemu operacyjnego Linux.

www.ibm.com

***

W czerwcu br. wrocławska firma AB SA rozpoczęła sprzedaż nowego modemu zewnętrznego Blaster Flash56 firmy Creative Labs. Model ten spełnia oczekiwania najbardziej wymagających użytkowników Internetu. Urządzenie pozwala na przesyłanie danych z prędkością 56kbps, natomiast wysyłanie i odbieranie faksów z prędkością 14,000 bps. Po dodaniu kamery i odpowiedniego oprogramowania możliwe jest także przeprowadzanie wideorozmów i wideokonferencji. Modem pracuje w standardzie K56flex V.90. Interfejs współpracy urządzenia z komputerem to RS232 i wymaga jedynie procesora 486DX. W pakiecie wraz z modemem załączona jest instrukcja obsługi w języku polskim, drivery, software komunikacyjny, a także darmowy kabel telefoniczny oraz zasilacz sieciowy. Równocześnie dbając o swoich klientów, firma Creative zapewnia na swoich stronach (www.creative.com) możliwość darmowej aktualizacji oprogramowania Flash ROM. Sugerowana cena detaliczna netto to 290,00 zł.

www.ab.pl

***

Już niebawem ma pojawić się w sprzedaży pierwsza kamera zapisująca obraz w postaci danych cyfrowych na krążkach DVD-RAM. Produkt Hitachi dysponuje matrycą składającą się z ponad miliona punktów światłoczułych, co pozwoli na przetwarzanie sekwencji wideo w maksymalnej rozdzielczości 704 na 480 punktów oraz na zapis pojedynczych klatek z rozdzielczością 1280 na 960 punktów. Urządzenie dysponuje dwunastokrotnym powiększeniem optycznym i czterdziestoośmiokrotnym cyfrowym. Cena ma oscylować w granicach 2300 dolarów.

www.hitachi.com

***

Ponad osiemnastocalowy monitor ciekłokrystaliczny w technologii Fringe Field Switching (FFS). Tak duży wyświetlacz zamknięto w obudowie o grubości zaledwie 18,5 mm. Maksymalny pobór energii to nieco ponad dwadzieścia watów. Sprzedaż tych urządzeń ma się rozpocząć w ostatnim kwartale bieżącego roku.

www.hyundai.com

sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

CD-ACTION

24 GODZINY NA DOBĘ

DZWOŃ

0801 600 200

koszt połączenia - 35 gr. brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

7 DNI W TYGODNIU

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

KARTA KLUBOWICZA

Regulamin klubu CDA na CD i na stronie www

**Klub CD-Action**, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko część możliwości. Ciągle ją poszerzamy i zmieniamy, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl
Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

U nas znajdziesz wszystko!

Elektronarzędzia - najtaniej!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

# Zestawy komputerowe

# Nowe ceny

## podzespołów komputerowych

# Taniej niż na giełdzie!!!!!

**Sprawdź u nas!! Sprawdź u nas!! Sprawdź u nas!!**

## KOMPUTERY SOHO

**SOHO P III 450**
PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6,4 GB, k. grafiki SVGA AGP, 8MB, CD-ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHELP Basic

**SOHO Celeron 466**
C 466 , MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4,3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP, MATX

## KOMPUTERY OPTITECH

**Bestseller 400 DOS**
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

**Bestseller Celeron 400**
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,GB, k.graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

**Bestseller Celeron 400**
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna z Word+monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit , CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word '2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15''

**Bestseller PLUS**
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, modem, 400+modem+monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub S3, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

**Bestseller PLUS Celeron**
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400+Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word '2000, Kurs Interakcyjny

**Bestseller Plus 400+modem**
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

## KOMPUTERY YOUNG

**Young Celeron 433 + Word**
C433, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , Word'2000

**Young Celeron 433 DVD**
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP,

**Young 433 + modem + monitor**
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

**Young TNT PIII 450**
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

**Young TNT PIII 450 DVD FM**
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

**Young Junior**
PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dźw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6,4 GB, CD-ROMx40, klawiatura , mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"


Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION ® od miesiąca ..... Październik ..... /2000
☐ trzy numery ..... 42,00zł
☐ sześć numerów ..... 78,00zł
☐ dwanaście numerów ..... 144,00zł
☐ numery archiwalne ..... 144,00zł
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie)

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym **NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH**, a wyłącznie **FAKTURY VAT**.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

---

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

CD-ACTION

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

---

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

---

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....


www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry PROMOCJA

Dla klubowiczów 5 % rabatu




I wiele innych

0801 600 200

Programy PROMOCJA

Dla klubowiczów 5 % rabatu




I wiele innych

0801 600 200

Produkty firmowe CD-Action




Gadżety firmowe CD-Action i pytaj o więcej

0801 600 200

Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200

Sprawdź cennik na CD

lub zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!

# Gry - największy wybór!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

## Między innymi

Driver

Age of Wonders

DragonFire

Daikatana

Championship Manager

Dominant Species

Fifa 2000

Flight Simulator 2000

Final Fantasy VII

Earth 2150

F/A 18E

Faraon

Force 21

Football Manager 2000

Indiana Jones

GTA 2

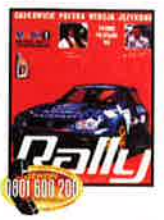
Home World

Revenant

Kingpin

NBA Live

Rally



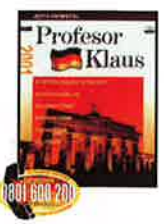

# Programy - najtańsza oferta!

## Między innymi

Samouczek komputerowy

Rachmistrz

Profesor Klaus




Pitagoras 2000

Panorama Firm

Matematyka

Euro Plus

Magix Music Maker de Lux 2000

Magix Live Act Dj

Kurs J. niemieckiego

Kurs J. angielskiego

Adaś Pirat Barnaba

Tell Me More Angielski

LangMaster Businessmen & Politicians

TANIO

TANIO

TANIO

# LISTY, czyli ACTION REDACTION

***I jak tam na wakacjach? Opaleni? Zrelaksowani? A jakże - czy można wyglądać inaczej, gdy się siedzi 24 h na dobę przed kompem przez 2 tygodnie non stop? Mamy nadzieję, że jednak nie wszyscy dali się tak zwariować i są też tacy, którzy "wakacje" rozumieją jako "wakacje także od kompa". Tak, do Ciebie - i Ciebie - mówię. Wy dwaj jesteście normalni. Możecie więc odłożyć CDA i iść na dłuuugi spacer. A resztę zapraszamy do lektury AR :), czytania FAQ na CD i wizyt na naszym kanale #cdaction; w każdy piątek, w godz. 14-16 siedzi tam ktoś z redakcji [albo i kilku ktosi]. Warto też czytać Action Mag na CD...***

***Myśl miesiąca:* Chłopiec staje się mężczyzną, kiedy przestaje prosić ojca o pieniądze, a domaga się pożyczki.**

## Ciekawy...

***Proponuję, aby każdy czytelnik, który chce, aby jego list potraktować poważnie, postawił przy powitaniu np. gwiazdkę - *. Albo na odwrót: każdy, komu nie zależy na zbytnio normalnej odpowiedzi, mógłby stawiać ~ - bezmyślnik...***

Jak znam życie, to przynajmniej połowa listów będzie miała zupełnie nie ten znaczek, co trzeba :). Ponadto nie możecie sobie zastrzec, jakiej odpowiedzi mamy udzielić na dany list. My sami nie wiemy - zależy wszystko od pytania i naszego nastroju w danej chwili.

***Niezbyt fajnie czyta się tekst, kiedy trzy centymy dalej ktoś strzela nam fakosa (taki środkowy palec...).***

Niezbyt miło się też czyta listy o tym, że ktoś na naszych łamach robi w @#@ i nas i Was w tak ordynarnie trywialny sposób, jak ów [pfu!] plagiator. Należało mu się. A rączka mu w oko! Kończmy ten temat...

***Jak mówi przysłowie ludowe: historia lubi się przerażа... powtarzać. I tak jest tym razem - znowu sprytnie unikacie odpowiedzi na pytanie*** [to było to: "a co z kasą wpłaconą na prenumeratę, gdy zbankrutujecie" - red.]. ***Ja rozumiem, że nie macie zamiaru bankrutować, ale "wypadki chodzą po myszach" jak powiedziała Myszka Miki... Przypuśćmy, że wasza redakcja pójdzie z dymem (...). I co wtedy? Czy kasa z prenumeraty przepadnie?***

***Boogi***

Naprawdę nie radzę się tutaj przejmować takim problemem... Będąc częścią ogromnego wydawnictwa, mamy absolutną pewność, że jeśli nawet jutro na naszą redakcję spadnie meteor, to owe wydawnictwo wypłaci każdemu, co się mu należy. Zatem - bez strachu. PS. Wiesz, że za jakieś 5 mld. lat Słońce spali Ziemię? I to Cię nie przeraża?!

## Parę pytań

***Co piszecie, że w grudniowym CD-Action wasze programy są warte 500 zł, a pismo kosztowało tylko 18 zł i 99 gr. Co wy tu bajerujecie???***

Jak Cię to męczy, to doślij mi te brakujące 481.01 zł, będę wdzięczny.

***Wszedłem na #cdaction, a nikogo tam nie ma, byłem w piątek o 14 i też nikogo nie było. Gdzie podziali się ludzie?***

Wprawdzie zdarzają się - baaardzo rzadko - sytuacje, że nas w piątki o tej porze na kanale nie ma... ale są tam wtedy choćby czytelnicy i boty. Jeśli byłeś sam - jeden - na kanale, to pewnie wszedłeś przez jakiś dziwny zachodni serwer? Loguj się np. przez warszawa.irc.pl i nie będzie problemu...

***Czemu wy tak nacieracie na piratów? A: bo dystrybutorzy wam karzą. B: bo gdybyście nie pisali jakie piractwo jest złe policja by coś podejrzewała, że macie piraty? C: Naczelny wam karze. D: bo zostaliście wychowani na grzeczne dzieci, które piractwa nie na widzom.***

Widzom widzom i dlatego właśnie chcom Wam powiedzieć, że kupowanie piratów jest be, a piraci to cwaniaki, którzy chcom natrzaskać kupę kasy na cudzej pracy, a nie Robin Hoody. Zaś kazać nam to może ksiądz z ambony :).

***Jakim cudem macie tyle rzeczy: 2 cdiki, grube duże pismo i kosztujecie tak mało? Ruska mafia was wspiera? Mówię na serio.***

***Zychu z Torunia***

I po co Ci to było? Wiesz, że każdy, kto to odkrywa, ma potem spore problemy... przez jakieś 2 tygodnie, bo potem już nie ma ŻADNYCH problemów? Hmmm... radzę Ci się bardzo rozglądać przy przechodzeniu przez ulicę i uważać na spadające cegły. Kamizelka kuloodporna też by się przydała. Zawsze to przeżyjesz parę dni dłużej. [Jedi, powiedz Wani, żeby wziął Kałasza i wiadro naboi, robota się szykuje... znowu. I niech tym razem porządnie obciąży ciało, zanim wrzuci je do wody] (Jedi: się robi szefie, tym razem betonowe juniorki będą jak się patrzy, nie zdąży gościu ni razu brzdęknąć na bałałajce, a już będzie się całował ze złotą rybką na dnie Wołgi... czarnej zresztą;).

## Pirate-killer...

***(...) Pewnego dnia dzięki Wam postanowiłem, że już nigdy nie zagram w piraty. Poza tym piractwo postanowiłem niszczyć. A oto przykład (...) Pożyczyłem od mego kumpla pirackie Baldur's Gate PL (5CD) (...) Wziąłem gwoździa (...) Gdy oddałem mu zmasakrowane CDki, oczywiście straciłem przyjaciela, ale i tak jestem dumny z mego postępowania (...).***

***Stoper z Kamelotu***

Ale nie powinieneś! Postąpiłeś jak Rambo albo inny Brudny Harry, który uważa, że dostał od Bozi prawo do wymierzania sprawiedliwości. A tak jednak nie jest. To, że sam odpuściłeś sobie piractwo - OK. Ale że zrobiłeś, co zrobiłeś [nawet jeśli były to pirackie CD] - już nie. Bo następnym krokiem będzie roztrzaskanie kumplowi monitora [żeby nie mógł oglądać pirackich filmów i gierek] albo i czaszki - żeby więcej nie mógł kupować piratów? Już nie wspominam o tym, że ja czułbym się podle, gdyby np. qmpel oddał mi pożyczonego mu Playboya z pomazanymi tuszem zdjątkami i komentarzem "nie będziesz mi tu więcej tych świństw oglądał". Prywatnie radzę przeprosić kumpla i być mniej radykalnym. Wystarczy, że sam nie kupisz takich gier i będziesz innym TŁUMACZYŁ, że tak się powinno postępować. Niszczenie to nie jest metoda...

## Gry - inaczej

***(...) Mam pytanie: czy pomysłodawcy, twórcy, dystrybutorzy itp., itd. kierują się badaniami rynku przed stworzeniem gry? Skoro tak, to czemu tyle produktów nie znajduje powodzenia na rynku?***

Na pewno powinni. Ale po pierwsze, same badania rynku dają co najwyżej dane o tym, co JUŻ ISTNIEJE - np. czy gra z gatunku X może liczyć na dużo nabywców, a nie - czego oczekują gracze. Wiesz o co chodzi - to tak jakby Mickiewicz zapytał "i co chcesz poczytać, narodzie". A naród na to odparł: "eee... coś do rymu, w minimum 10 księgach, żeby akcja działa się około roku 1812, na kresach, a bohater był młodym szlachcicem i miał na imię Mateusz albo Tadeusz". Często w takich sprawach należy się poruszać po omacku, licząc że stworzy się coś nowego, co jednak wywoła zainteresowanie odbiorcy. Po drugie - nawet jeśli wiem, jak wygląda samochód marzeń klienta, to jeszcze wcale nie znaczy, że będę w stanie takowy skonstruować. No a ponadto jest duża konkurencja - co oznacza, że kilku osiągnie sukces, a wielu poniesie klęskę... Ale optymistów, jak widać, nie brak. I dobrze, bo przez to mamy w co grać.

***(...) Czy polskie firmy zwracają się do takich pism jak CDA (...) o pomoc i opinię w sprawie gier, jakie chcą wydać/wypuścić na polski rynek?***

***Kot Behemot***

Hmmm... pamiętam, że parę razy ten czy inny dystrybutor podrzucał nam jakąś gierkę, zaznaczając, że od wyniku recenzji będzie zależało czy dany produkt trafi na polski rynek czy nie. [Zwykle potem nie trafiały - i dobrze :)].

## Girl's corner

***(...) Mr Jedi - koleś, od czego są łokcie? (...) Wypchnij trochę Smugglera z AR i popisz więcej.***

Eeee, mnie tam wcale wypychać nie trzeba, niech tylko Jedi znajdzie troszkę więcej czasu na CDA i no problem.

***(...) Smuggler (...) wyjaśnij mi obywatelu pewną rzecz. Stoję sobie w sklepie, patrzę na półkę (...) a tam stoi: OLD SMUGGLER - FINEST SCOTCH WHISKEY. I co Wy na to obywatelu, hę?***

To, że trop jest prawidłowy. To właśnie stąd moja xywka [a to dlatego, że ten gość na etykietce jest bardzo do mnie... niepodobny]. Nie ukrywam, że ww. napój jest wysoko na mojej prywatnej liście życiowych przyjemności. Ale wcale nie najwyżej. I chyba powoli faktycznie zacznę sobie dopisywać "old" przy xywce... ech... zdołowałaś mnie, dziewczyno, chlip...

***(...) Do redakcji: panowie trochę w balona nas robili. Mówili, że Jaspin jest jedyną przedstawicielką płci pięknej w CDA. A wcale nie. (...)***

A wcale tak. Tylko, że nam chodziło o przedstawicielki ww. płci zawodowo piszące do CDA. W końcu CDA zakonem męskim nie jest i kobiet jest tu całkiem sporo. I to kobiet ładnych, ładniejszych i... ech, co ja się będę rozwodził :). [To znaczy na pewno NIE będę się rozwodził z powodu naszych pań, tfu! tfu!].

***Smuggler, czy tylko Ty interesujesz się Sapkowskim i Tolkienem? (...)***

Ależ skąd. Obaj panowie mają u nas liczne grono wiernych fanów. Podobnie jak np. Bułhaków, Heller, Wharton, Eco i paru innych osobników, tworzących dobrą literaturę. Bo my nie tylko gramy...

***I jeszcze coś. (...) My nie musimy mówić, że mamy kompa w domu. Wy powinniście to zauważyć, bo na pierwszy, drugi i trzeci rzut oka dziewczyny, które wiedzą coś o kompie, różnią się od tych, co nie wiedzą :).***

***Scully***

A jakże. Szkła na nosie jak denka od butelek, rozmazana szminka, na czole pryszcze, ściekający z rzęs tusz przemieszany z łzami [buuu... Lara zginęęęęłaaaa!!!], przygarbione plecy, zmierzwione tłuste włosy, przekrwione oczy, obgryzione paznokcie, zanik pewnych istotnych dla facetów krzywizn figury... Uoooooch, już słyszę ten narastający pisk wściekłości, bulgoczący w gardłach czytelniczek :PPP. Pewnie mam teraz kompletnie prze...kichane u dziewczyn. No dobra, tak naprawdę to był portret naszego duetu. [To wprawdzie kłamstwo - ale trzeba jakoś wybrnąć z opresji]. Przysięgam za to, że sam znam wiele dziewczyn/kobiet mających kompy, które są wręcz przeciwieństwem tego, co tu opisaliśmy. Więc - dziewczyny - nie wściekajcie się, a po prostu pamiętajcie, żeby tak nie wyglądać :). Tj. grajcie nie więcej niż 10 godzin dziennie. PS - Olga :).

***Podobno Smuggler ma żonę. Jak ona ma na imię? I czy nie jest zazdrosna o to, co prawie wszystkie dziewczyny obiecują mu w swoich listach?***

Sorry, ale *wszelkie* dane dotyczące mego życia prywatnego pozostaną po wsze czasy moją słodką tajemnicą. Co do tych "obiecujących" listów... Ja może jestem idiota - ale nie wariat. Ja ich mej żonie po prostu nie pokazuję :).

***Jedi ma Barnabę. A czy Smuggler ma jakąś maskotkę?***

Naturalnie. Dwa pluszowe Garfieldy + masę innych gadżetów z tymże. Nic nie poradzę, mam kota na punkcie Garfielda. Nie ja jeden zresztą.

***Piszecie, że to wstyd jak ktoś ma długo kompa i umie tylko instalować gry. (...) Ale powiedzcie mi jak mam się uczyć? Wszystkie formaty itd. robi mój dzielny tatuńcio, nigdy nie ma czasu nic mi pokazać. Nie będę kolegów prosić o pomoc, bo wiedzą niewiele więcej ode mnie. Poszłam na jakieś niby kursy i mi kazali w Paincie rysować. (...)***

***Gocha from Opole***

Po prostu czytaj Poradniki w CDA i... próbuj. Może nie zaczynaj od formatów dysku - ale jakieś drobne eksperymenty, typu zmiana tapety, rozdzielczości, fontów systemowych itd. itp. śmiało możesz robić sama. Krzywdy kompowi nie zrobisz, a zyskasz trochę wiary we swe siły. Myślę też, że jak powiesz fatherowi, że chciałabyś się czegoś nauczyć, a nie tylko grać, to na pewno nie będzie robił trudności i udzieli Ci parę rad. Po prostu - zrób to. Dżast du it! :) (Smuggie na Boga! - pamiętaj o ustawie o ochronie języka polskiego! - Jedi:) [Toż pamiętam - uważam, by sobie go nie przygryźć, jak mówię! Chronię go jak mogę...].

***Jak na czytelniczkę CD Action jestem sędziwa (aż 24 lata)*** [dziewczyno, nawet mnie nie denerwuj, takie teksty to za minimum 20 lat możesz zacząć nadawać!!! - Smg] ***więc mogę podzielić się swoimi doświadczeniami. Po pierwsze - do młodszych ode mnie dziewczyn. NIE ŁAMCIE SIĘ. Chłopaki w pewnym wieku zaczynają (wreszcie) dorastać i nawet jeżeli Wasza kompetencja nie zrobi na nich wrażenia, to w większości przypadków panowie mają dość rozumu, żeby otwarcie nie mieszać Was z błotem. (...) A jeżeli uważacie, że to chłopaki są nieznośni i okropni, to popatrzcie, do czego są zdolne dziewczyny. Parokrotnie zdarzyło mi się przeżyć niemiłe spotkania z innymi paniami, które na wiadomość o moich zainteresowaniach reagowały podobnie. Najpierw baranie spojrzenie pełne niedowierzania, potem uśmieszek sugerujący spotkanie z jakąś obcą formą życia lub wyjątkowo rzadkim zmutowanym okazem zoologicznym i wreszcie westchnienie ("Na-praawdę???). I potem te szepty: "A wiecie, ta XX jest jakąś dziwna..." Panowie naprawdę wolą panie o podobnych zainteresowaniach (to gwarancja, że dziewczyna/żona nie będzie ich gonić od ulubionych zajęć ani marudzić: "Bo ty tylko o grach myślisz .."). I jak stwierdził jeden z kolegów na mój widok, gdy po raz pierwszy pojawiłam się w Kole Informatyki. "Jakaś dziewczyna! Nareszcie!". Pozdrowienia dla wszystkich zsieciowanych i giercujących pań.***

***Magdalena Fabrykowska***

***Czy planujecie zwiększenie ilości stron na "Na Luzie"?***

Raczej nie. Raz, że nie wiemy, czy uda nam się zgromadzić co miesiąc odpowiednią ilość dobrych tekstów [a wcale nie jest łatwo, oj nie]. Dwa, że nie chcemy zmieniać CDA w pismo satyryczno - rozrywkowe. Dwie strony są w sam raz [choć CZASEM można dołożyć extrastronę]. Ale w Na Luzie na CD możemy poszaleć...

***Czy w AR możecie zamieścić coś w rodzaju "listu miesiąca" (...) Może to być list, który Was poruszył albo z największą klęską [głupotą]. Co wy na to?***

To, że nie chcemy dzielić listów na lepsze i gorsze. Nie chcemy, by po wyborze jakiegoś listu nadeszło natychmiast 50 napisanych w podobnym klimacie, których autorzy liczą, że im też się uda załapać na wyróżnienie itd. A ponadto każdy[a] z Was zapewne sam[a] co miesiąc trafia na jakiś extralist miesiąca w AR - więc po co mamy Wam narzucać swoje gusta?

***W nr. 7/99 pojawiła się propozycja (...), by pod paskiem z nazwą gry pisać jaka to gra, np. FPP, TPP. Dlaczego tego nie ma?***

***Monika "Mućka" z Woli Rzędzińskiej.***

Ponieważ w połowie przypadków brakuje miejsca na pasku na teksty: shooter FPP/TPP + RTS + RPG + ADV + ARC + LOG + ZOO + PKO + CPN + WC + KPN + NWWKC [Nie-Wiadomo-W-Końcu-Co], itd. Serio. Powstające ostatnio gierki są bardzo często ogólnym gatunkowym miksem [postmodernizm się kłania] i trudno wiele z nich zdefiniować za pomocą paru literek. PS. Wiesz, że nie zamieszczamy już pozdrowień od czytelników? Dlatego też nie zamieścimy Twoich pozdrowień dla MISIA. :)

## Dyskryminowani?

***(...) Piszę w sprawie dyskryminacji CHŁOPAKÓW na łamach AR. (...) W niektórych numerach więcej jest listów od dziewczyn niż chłopaków, bo WY jesteście chłopakami i wolicie gadać z dziewczynami. Nie mówię, że to źle, ale gdybym podpisał się jako dziewczyna i napisał o dyskryminowaniu mnie przez chłopaków, to byście to druknęli. PS To nie znaczy, że nie lubię dziewczyn, ale ilu chłopaków olewacie, a ile dziewczyn.***

***Muad' Dib z Łańcuta***

Trochę nas rozczuliłeś. Uwierz, że nie wystarczy podpisać się żeńskim imieniem czy xywką, by trafić na nasze łamy. Listy od dziewczyn drukujemy - i owszem - chętnie. Ale TYLKO wtedy, gdy albo są równie ciekawe jak te od Was, albo z kolei prezentują typowo żeński punkt widzenia; ukazują inne spojrzenie na te same sprawy itd. Powiem też złośliwie, że powinno Was to cieszyć. Sądząc bowiem z ilości czasu, jakie spędzacie przed monitorami [jak sobie czytam, ile punktów nabiliście w teście "Nałogowcy", zgroza mnie bierze], to czytanie tutaj listów od dziewczyn jest dla większości z Was jedynym w miarę bliższym kontaktem z płcią piękną, na jaki możecie liczyć w najbliższym czasie. No chyba, że kupujecie też Playboye. [Ludzie, lato! - dziewczyny mają na sobie tyle, że od biedy wystarczyłoby to na dużą chustkę do nosa... Wyłączcie te komputery, wyjdźcie na ulice, rozejrzycie się: czy to co widać - a dużo widać - nie jest lepsze od silikonowych wdzięków Lary??? A jakby tak zagadać, pójść razem do kina czy na lody - spróbujcie TEJ gry, sami zobaczycie jak mocno jest grywalna i jak trudno się od niej/nich oderwać!].

## Purysta...

***Po pierwsze: coraz bardziej denerwuje mnie wasz sposób pisania, chodzi o angielsko - polskie - "esperanto" które wy tworzycie i powiększacie. Np. jestem ciekaw, co za geniusz wymyślił takie słówko jak "solucja". Na początku będąc przeświadczonym, że jest to polskie słówko, szukałem jego znaczenia w słownikach języka polskiego, ale znalazłem tylko mnóstwo kużu.***

Chyba jednak nie za często sięgasz po te słowniki, skoro "kurz" piszesz przez "ż" i pozwalasz, by się tak mocno zakurzyły? U mnie to jedna z najczęściej używanych książek!

***Potem już nieco zdołowany sięgnąłem po słownik angielsko-polski... bez rezultatu, ale w końcu po godzinnym wysiłku umysłowym przypomniałem sobie, że istnieje takie angielskie słówko jak "solution" znaczące po polsku - "rozwiązanie". I w tym momencie miałem ochotę tego pana/panią (żeby nie było, że dyskryminuję płeć piękną) powiesić za organy rozrodcze i wykonać mu "kolumbijski krawat", a potem nałożyć betonowe buty i wrzucić do najbliższego szamba. Myślę, że wyraziłem wystarczająco dosadnie, co o tym myślę. Takich przykładów waszego "esperanto" jest o wiele więcej, choćby takie jak: "owerwrajtnąć", "zdelejtować" czy "loadnąć". Może te wasze "esperanto" nawet byłoby zgodne z polskimi zasadami słowotwórstwa, ale nawet gdyby, to i tak brzmią idiotycznie. Czy nie moglibyście po prostu napisać tak: "solution" - rozwiązanie opis przejścia do gry xxx, (przynajmniej nauczylibyście parę osób kilku słów z tego języka) lub, po prostu "opisy przejścia do ...". (...) Ale gdyby tego było mało to jest jeszcze niepotrzebne wtrącanie obcych słów do tekstu typu "BTW", jak by nie można było powiedzieć "a tak przy okazji ..." (w końcu jak się chwaliliście płacą wam od objętości tekstu, czyż nie waszmoście?).***

Światek graczy wytworzył własny slang, bazujący na angielszczyźnie i w sumie [tu zgoda] dość pokrakzny dla uszu wyczulonych na piękno mowy ojczystej. Nie myśmy go stworzyli - a że stosujemy go na swych łamach... Staramy się nie przeginać z nim w tekście, choć naturalnie dla niektórych serwowana przez nas dawka może już być niestrawna. Pewnie, że moglibyśmy pisać literacką polszczyzną - tylko wtedy by to po prostu "nie grało", brzmiało smętnie, dennie - niczym nudny szkolny wykład typu "za co kochamy Słowackiego, który wielkim poetą był". Wiemy, bo kiedyś dla próby napisaliśmy sobie kilka recenzji w takim arcypoprawnym stylu. To trochę wtedy wygląda jakby punkowa kapela układała swe teksty 14-zgłoskowcem [i to mickiewiczowską polszczyzną]. Brzmiałoby może lepiej dla wyczulonych uszu, ale nie byłoby autentyczne - lub po prostu w sposób niezamierzony śmiesznie. Co do "BTW" - to tylko trzy literki, zamiast "a tak przy okazji" - lenistwo zwycięża w nas żądzę pieniądza!

***Po drugie: piractwo - temat, który przewija się u was od wieków, aby zlikwidować piractwo należy przemyśleć sprawę: co pozwala robić piratowi to, co robi? Odpowiedź na pytanie już mamy - "nagrywarki", urządzenia do wypalania płyt kompaktowych. Nie oszukujmy się taki 20-latek nie kupuje przecież nagrywarki tylko po to, aby zgrywać sobie swoje najlepsze kawałki stworzone w waszym Magic Music Maker v2.0, czy po to, aby robić kopie zapasowe, tak jak wy to sugerujecie - tylko po to, aby ta nagrywarka zarabiała na siebie, no bo przecież nikt nie będzie kupował urządzenia za przeszło 1300 zł tylko po to, aby nagrać sobie parę płytek, prawda? No chyba, że jest Billem Gatesem. Prosty sposób na piratów, to nie sprzedawać nagrywarek, przynajmniej indywidualnym klientom.***

***M. z Sierpca***

I noży też! Nożami można przecież kogoś zabić. Są ludzie, którzy kupują noże nie po to, by posmarować chleb itd. Trzeba więc WSZYSTKIM zabronić ich posiadania, nabywania, stworzyć Lotne Brygady AntyNożowe, wydawać zezwolenia [i powołać specjalne urzędy, w których Pan Urzędnik będzie brał miesięczną pensję w wysokości 5000 zł za przybicie [albo nie] pieczątki na pozwoleniu na nóż itd.]... [O łapówkach nie wspomnę, bo przecież nasi urzędnicy ich nie biorą!]. Brednie! Wiesz co TAK NAPRAWDĘ pozwala robić piratom to, co robią? Otóż pozwala na to brak skutecznego egzekwowania prawa. Gdyby piratów ścigano choćby w połowie tak, jak teraz dilerów prochów, czy złodziei samochodów, to na pewno nie byłoby ani tylu sprzedawców, ani kupujących, ani legalnych targowisk z takim softem w centrum każdego niemal miasta. Prawda? Wszelkie zakazy, pozwolenia na nagrywarki etc. nic nie dadzą - wywołają tylko "echo" w postaci czarnego rynku na nielegalnie sprowadzane z zagranicy nagrywarki, podrobione zezwolenia itd. I uderzą głównie w uczciwych ludzi, bo piraci i tak sobie jakoś poradzą z zakazami. Zresztą PRAWDZIWI piraci [nie te leszcze z giełdy] to leją na nagrywarki rodem ze sklepu; oni mają profesjonalny sprzęt i całe fabryki do produkcji pirackich CD...

## Refleks i paranoja

***(...)ECTS'99. Chodzi o nagrody, które wręczaliście.*** [Refleks to Ty masz...]. ***Jak przeczytałem w innych pismach*** [w innym piśmie, jeśli już - red.] ***to oni mieli dostać możliwość wybrania obu gier, ale fax o spotkaniu dostali po targach, a wy ukradliście komuś wiadomość o spotkaniu i możliwe, że spowodowaliście opóźnienie wysłania faksu i jeszcze za ich plecami negocjowaliście (...)***

***Przemek Nowak, Tarnów***

Ten list był dużo dłuższy i o kilku różnych sprawach - ale cały w tym właśnie paranoicznym klimacie. Mogę to określić tylko jako: totalne brednie [a żałuję, że mi żadna korekta nie puści słów, które tak naprawdę cisną mi się teraz na usta]. Spiski, kradzieże, negocjacje za plecami - brakuje tylko inwazji UFO, paru strzelanin i trucizny wsypanej do herbaty pitej przez konkurencję! Przy czym nie mamy pretensji do Przemka - jemu po prostu namieszały w głowie teksty spłodzone przez ludzi, którzy nie zasługują na miano dziennikarzy. Ci bowiem zwykle posiłkują się FAKTAMI. Zaś podane przez tych panów informacje to... szkoda mówić. No ale ponoć ci panowie, co te bzdury wypisywali, już tam nie pracują, więc może będzie lepiej? Rozumiem, że musieli się jakoś przed czytelnikami wytłumaczyć z tego, iż trąbili, że to oni [a nie my] będą wręczać te nagrody - ale czemu aż tak głupio?

## Jest interes...

***Droga redakcjo (...) składam Wam propozycję: prześlę Wam Q3A, Ace Ventura i Neverhood, a wy je przegracie i odeślecie do mnie. Ale w zamian żądam sterowników do SoundBlastera 128 PCI oraz grę Midtown Madness i GTA 2. (...) Te gry to piraty. Mój telefon: xxxxx, mój adres...*** [i tu namiary - redakcja]

***A.K. Dziadkowice***

Sądząc z pisma, takiego "mało dorosłego", to raczej nie jest podpucha... Walić takiego i patrzeć, czy równo puchnie. I nawet nie za piractwo. Za pie*** brak wyobraźni! Ludzie - ludzie - ludzie... :). Rozczulacie nas.

## Klub Anonimowych Kompuholików

***(...)Przed chwilą zrobiłem sobie test na to, czy jestem nałogowcem. Mój wynik to 47 pkt. Jestem dumny z takiego wyniku, bo jakiś rok wcześniej byłby on co najmniej 40 pkt. wyższy. Ludzie: to nie są żarty. To jest okropny nałóg. Ja na szczęście zdałem sobie z***

*tego sprawę w porę. Zaczęło się od niewinnego pogrywania. Potem pożyczałem co dwa dni nowe płyty. Nie chciało mi się nawet iść po nie do kolegi, bo szkoda mi było czasu. Ja sobie grałem, a świat leciał swoim tempem. Jedzenie było dla mnie stratą czasu. WSZYSTKO było dla mnie stratą czasu. Do szkoły chodziłem z pismem i rozmawiałem z kolegami o grach. Przestałem się uczyć. Mam dziś przez to zaległości, a egzamin się zbliża. Przez to siedzenie mam kłopoty zdrowotne. Jestem słaby fizycznie. Mam kłopoty z kontaktami międzyludzkimi. Boże, gdzie ja przesiedziałem ten czas... Cały czas sobie tłumaczyłem, że to nie nałóg. "Koledzy grają więcej, a poza tym ja wytrzymałem miesiąc na obozie. Wszyscy się na mnie uwzięli, rodzice, nauczyciele, ciotki". Teraz wiem, że te wymówki były nic nie warte, a dla mnie były tylko pretekstem (...). Potem był pewien zastój. Powiedziałem sobie, że nie muszę grać. Już nie wydłużałem grania, choć to było dla mnie trudne. Powoli kasowałem dysk, aż udało mi się wszystko w nim skasować. Wtedy starałem się nic nie instalować. Jakoś ograniczyłem czas grania. Raz zainstalowałem sobie IRCa. Pomyślałem: "Przecież od głupiego programu się nie uzależnię". Było jeszcze gorzej...* [Oj tak... wiem - Smuggler]. *Ledwo wróciłem ze szkoły siadałem do kompa. Czasami siedziałem przed nim w kurtce. (....) To było jeszcze gorsze od grania.(...) Ludzie: OGRANICZAJCIE SWOJE KONTAKTY Z KOMPEM ZAWCZASU!!! Dziś staram się kontrolować każdy kontakt z kompem. Staram się naprawić przyjaźnie stracone i zdobywać nowe, robić to co lubię, czyli jeździć na rowerze... Naprawianie tego co straciłem zajmie mi dużo czasu. Ktoś kiedyś powiedział: "Nałóg jest jak drzwi, gdy je otworzysz raz, nigdy się nie zamkną".*

***[namiary autora znane redakcji]***

Dotychczasowy rekordzista nabił w naszym teście 171 pkt. A było sporo takich, co mieli po 130 i więcej. Niech im ziemia lekką będzie. Zresztą poczytajcie to, co niżej...

***(...) Uznałam ten test za istną durnotę, i że nie muszę siebie sprawdzać, bo ze mną wszystko w porządku. (...) Doznałam szoku, gdy okazało się, że zdobyłam 125 punktów!!! :(. Teraz proszę mnie wyleczyć z uzależnienia i załamania nerwowego, którego przez Was doznałam.***

***Lady Nochalopagus***

Dziewczyna, która nabiła 125 pkt. Jeeee :). Jedyną metodą walki z uzależnieniem od kompa jest zmuszanie delikwenta do wąchania naszych skarpet. Chyba nie mamy sumienia zastosować tej metody wobec dziewczyny... BTW: wieść z ostatniej chwili - dostaliśmy maila od dziewczyny, która osiągnęła... 151 pkt! Aaaaa... [I ludzie - tu się nie ma czym chwalić, naprawdę!]. Mówiąc serio - świadomość, że się jest nałogowcem, to pierwszy krok w walce z uzależnieniem! I zerknij do Przemyśleń w tym numerze...

***(...) Zdobyłem 112 pkt. i myślę, że wynik jest cholernie zawyżony. (...) Zgodziłbym się z diagnozą 40-45 pkt. (...), a co najwyżej 61-65... (...) Tak przy okazji - nie używam komputera od sześciu miesięcy - czy uzależniony mógłby to zrobić? ...No dobra, przyznaję się - jestem teraz w wojsku :(((. (...) A Twoje 44 pkt. - dodałbym ci co najmniej 20 za podpunkt 9, gdzie stwierdzałeś "nie wliczaj czasu spędzonego w pracy" (...).***

***QRAQ - Głogów***

W Przemyśleniach macie tekst: Nałogowcy 2. Myślę, że jego lektura wyjaśni parę spraw.

***(...) Doszedłem do 17 pytania i ręce mi opadły. Co do cholery wiek ma do stopnia uzależnienia? (...)***

To, że młodsi uzależniają się łatwiej - ten kto zaczął jarać fajki w wieku 15 lat i wcześniej prawie na bank zostanie nałogowcem. Że starszymi jest trudniej - stąd właśnie wiele reklam używek adresowanych jest do młodzieży... tak tak...

***(...) Podobnie pyt. 18. Dlaczego płeć męska dostała o 1 pkt. więcej niż żeńska?***

***??? z ???***

A dlaczego wśród graczy jest ok. 95% facetów? Może dlatego, że płeć męska ma w genach ciągoty do kompa i gier, a żeńska nie (albo mniejsze)? Facetom łatwiej się od niego uzależnić... A w ogóle wszelkie podane w teście dane oparte są na bardzo poważnych podstawach naukowych. A to, że sam owe podstawy wymyśliłem, pięć minut przed rozpoczęciem pisania testu, nie ma tu nic do rzeczy :).

## Sugestie

***1. Czy moglibyście umieszczać na CD waszą starą przeglądarkę, np. w oddzielnym katalogu? Przecież nie zajmuje aż tak dużo miejsca, żeby zabrakło na inne działy. Wielu czytelników woli waszą starą przeglądarkę.***

Wbrew pozorom stara przeglądarka była skomplikowana [przy "wklejaniu" tekstów i obrazków w menu] w obsłudze, a i jej objętość była dość spora. Było - minęło - nie ma. Jest nowa i ew. awaryjna, gdyby pierwsza robiła problemy.

***2. Czy moglibyście odsyłać listy, gdyby przysłało wam się znaczek i kopertę zwrotną?***

A mógłbyś ŁASKAWIE poczytać sobie FAQ!? W skrócie: N.I.E.

***3. Czy z waszej infolinii (0-801-600-200) można uzyskać informacje typu np. kody do gier?***

Tak, chociaż nie podajemy prognozy pogody, wyników totolotka i streszczenia kolejnych odcinków Klanu. Na sex-rozmowy też bym tam za bardzo nie liczył.

***5. Nie dawajcie pełnych wersji gier, które muszą mieć akcelerator, by w ogóle chciały działać. Przecież z ankiety wynika, że tylko jedna czwarta czytelników posiada dopalacze. Co za tym idzie 75% czytelników nie nacieszy się pełną wersją "Incoming".***

Po pierwsze, skąd wziąłeś dane, że 3/4 ludzi nie ma dopalaczy!? Po drugie, najtańszy dopalacz kosztuje dziś parędziesiąt zł i czy się to komuś podoba, czy nie, to trzeba będzie sobie coś takiego sprawić, bo wkrótce nie będzie gier w 3D, które pójdą bez dopałek... A tę płytę możesz przecież wykorzystać jako CD z muzyką [całkiem niezłą!].

***6. Dlaczego nie dajecie pudełek takich jak np. z numeru 12/98. Były znacznie wygodniejsze!!!***

***Łukasz Redłowski, Gdańsk-Orunia***

My nie produkujemy pudełek. My je kupujemy. A kupujemy takie jakie akurat są. Możemy kupować na zapas, o ile zgodzisz się udostępnić swoje mieszkanie jako magazyn, gdzie złożymy te kilkaset tysięcy [albo i więcej] boxów...

## Kwaśny ananas :)

***(...) W piśmie ANANAS [nie możecie tego zaiksować, bo to nie jest nazwa pisma, ale czytając to słowo opuszczajcie samogłoski]*** [coś jakby się nie zgadza... :)] ***przy recenzji gry Evolva napisano mniej wiecej tak: "tylko u nas recenzja na podst. oryginału, bo my wersji beta nie recenzujemy". Co to ma znaczyć?***

***Pedrque Igiełka***

Hm, może to znaczyć, że w tym owocowym piśmie, które nie recenzuje gier na podstawie bet [bo po co, skoro jako jedyni w Europie mają "amerykańskie wersje" polskich gier do recenzji, np. Gorky 17] pracują albo jasnowidze, albo kumple Bonda. Bo skąd inaczej mieliby pewność, że TYLKO oni mają oryginał? No i oczywiście to, że mamy firmowy CD i firmowe pismo, gdzie czarno na białym jest napisane to samo: "FOR REVIEW" - czyli "do recenzji" - nic dla nich nie znaczy... Widać niektórym takie teksty, puszczane na łamach, poprawiają samopoczucie. W każdym razie nie radzę wierzyć we wszystko, co ktoś napisze [szczególnie zaś, gdy jest to tekst "jacy my wspaniali, a reszta paskudna"]. Papier jest cierpliwy, wszystko zniesie...

## O wszystkim

***Gdzie ta demówka monitora? Obiecaliście ją w numerze kwietniowym, nie ma zlituj się, mam w nosie prima aprilis. Wkładam majową płytkę do napędu i zbita du... tyłek powiedzmy. Napaliłem się na niego (choć miał dawać tylko czarno-biały obraz), bo liczyłem, że dacie też cracka. Macie u mnie tyły. Chwalicie się pełnymi wersjami gier, a nie dajecie demówek monitorów. Wstyd i hańba. Dla porównania XXX dało w tym samym miesiącu pełną wersję obudowy (...) I czy moglibyście w recenzjach gier pisać (...) numer stoiska (albo choćby sektor stadionu), a najlepiej imię i numer komórki Ruska, u którego można kupić tę grę (oczywiście w pełnej wersji). Będę wdzięczny... OK, wyżyłem się, jakby ktoś się nie połapał, to było odnośnie wyiksowanego kwietniowego listu. Ach, gdzie się tacy ludzie rodzą? Nieważne gdzie, najważniejsze, żeby powstrzymać ich rozmnażanie.***

***Chcę też dodać coś od siebie odnośnie tematu dziewczyn i komputerów. Prawdą jest, że znacznie mniej dziewczyn potrafi zrobić cokolwiek z komputerem (co najwyżej odkurzyć go ;o)) (...) Nie znaczy to, że nie ma nikogo wśród płci pięknej, kto wykazuje się tymi umiejętnościami. Fakty jednak przedstawiają się następująco. Duża część dziewczyn posiadających kompy ma je tylko ze względu na brata, który go używa (sam jestem przykładem). Reszta, która może i ma komputer, niewiele umie (...).*** [tu wycięte przykłady - by nie dołować płci pięknej...] ***(...) Pozostają jeszcze te z nadzianych rodzin, którym komputer kupili rodzice, a one potrafią nim tylko szpanować. Tu kolejny przykład. Wracam wieczorkiem do domu i przypadkiem złowiłem fragment rozmowy między dwiema qmpelami. Cytuję: "Jaki masz komputer?" - "za 5 tys.". Tu pasowałaby też odpowiedź pod tytułem "szary".(...) Pozostaje nam więc niewielki procent dziewczyn znających się na rzeczy (...). O takich krążą opowieści i powstają legendy (...) Wiadomo, że takie są, nikt jednak nie wie gdzie i tylko największi szczęściarze mogą się pochwalić znajomością z kimś tego pokroju. (...)***

***Cieszy mnie bardzo, że się rozwijacie i to nie jak papier toaletowy. Każdy, kto uważa, że nieuczciwie zagarniacie rynek i oskarża Was np. o to, że wyparliście Gamblera z obiegu, niech wie, że macie się tak samo do tego jak do wojny trzynastoletniej (wszystko przez Was ;-)). (...) Chciałem więc dodać, że wszystkie osoby w tym liście obrażone były celowo i z premedytacją; te które nie czują się urażone niech wiedzą, że powinny. Paczki z ładunkami wybuchowymi proszę przysyłać na adres: Święty Mikołaj, Laponia, ul. Śnieżna, numer zasypany. Tata na pewno odeśle je innym dzieciom.***

***Shivo***

## A gdzie reszta?

***(...) Macie nakład kontrolowany 200.000. A liczba osób, które wzięły udział w ankiecie to "troszkę ponad 5000". Niech będzie 6000 - a co z resztą, 194.000 kupujących? Czy aby na pewno tyle jest?***

***Emes z Opola***

Odnośnie ostatniej wątpliwości - czytaj AR chyba z maja, gdzie odsyłamy wątpiących do takiej fajnej broszurki, wydawanej przez instytucję kontrolującą nakład... Popatrz też w ten sposób - mamy 200.000 nakładu. I powiedzmy, że każdy z czytelników choć raz w roku napisze list do CDA. To by dawało jakieś 16.000 listów miesięcznie. A my ich dostajemy z 300-400 - może 500. Na tej podstawie też możesz domniemywać, że tak naprawdę kupuje nas ledwo parę tysięcy ludzi... BTW: a Ty wypełniłeś ankietę? Większości ludzi się po prostu nie chce ruszyć tyłka - i taka jest prawda. Te ok. 5000 ludzi to widać nasi najwięksi fani i najaktywniejsi czytelnicy. Wszystkich tych osobników teraz właśnie pozdrawiamy. Za to, że im się chciało.

## Idiotofobia

***Czytam sobie AR 4/2000, dochodzę do końca - a tu piszecie, że jak to przeczytałem to jestem idiotą.***

Szczera prawda. Dopisek na końcu był tak idiotycznie idiotyczny, że nawet my dwaj nie daliśmy rady przeczytać go w całości, a korektora trzeba było wiązać, bo chciał nam skopać tyłki, w napadzie szału. (W końcu musieliśmy przywiązać mu Barnabę do szyi i utopić w basenie z galaretką owocową - Jedi :).

***Trochę we mnie zawrzało, przez chwilę przeszła mi myśl, żeby przestać Was kupować, ale na szczęście szybko mi przeszło (...).***

***Seba z Chorzowa***

Gdyby AR miało taką stopkę [info] jak recenzowane gry, to w rubryce "wymagania sprzętowe" pisałoby: odrobinka poczucia humoru i dystansu do rzeczywistości, szczypta idiotyzmu, 1 KB kretyńskiego śmiechu, zez rozbieżny, 2 kg suszonej makreli, brak uczulenia na gumowe kurczaki, ściereczka do wycierania zaplutych [ze złości lub

ze śmiechu] kartek, pusty nocnik. Lekturę AR polecamy tylko tym, którzy mają odpowiednio skonfigurowany mózg lub w ogóle takowego nie mają. Wszyscy inni byli wielokrotnie już ostrzegani [vide końcówka w AR 5/00], że czytanie tej rubryki może im zaszkodzić.

## Innowator

***Wyeliminowaniespacjimiędzysłowamipozwoliłoby nazaoszczędzenieokołotrzydziestuprocentmiejsca wgazecieorazsprawiłobyżecedeaczytałobysię znaczniedłużej;)))***

***Krystian vel Krystao z W-szawy***

Ajakbydotegozmiejszyćfontytobydopierobylofajnie...:)

## Czepialski i jego "koledzy"

***W Action Redaction powinniście na tej kopercie dokleić dodatkowy znaczek za 20 gr. Sorry, że się czepiam, ale mam tak od urodzenia.***

To czep się tramwaju... Formaliści do formaliny! (Jedi: Reksio na Marsa!!! Siano do butów!!! Kolumbia do Pakistanu!!! - Uuuaaa! Ale mnie wzięło! - Śledzie do śmietany!!! Trabanty do pomarańczarni!!! Dudek do dodka!!! Fizia do mizia!!! Kuku do muniu!!! Barnaba na odstrzał!!! Patafiany na Grenlandię!!!_-_... stracił przytomność...).

***(...) Mam kilku kolegów (...) jednego dnia otwarcie bluzgają na CDA i na tych, co kupują same oryginały [na mnie], a następnego dnia włażą mi w... rzyć, żeby tylko pożyczyć jakąś grę czy gazetę. (...) Do wszystkich takich kolegów mam gorący apel: kiss my ass! [ew. kiss my rzyć!]***

***Tadeo von Ment***

Fakt, że "koledzy" którzy są kolegami tylko wtedy, gdy czują jakiś interes [wszelkie skojarzenia surowo zakazane], nie zasługują na nic lepszego. Nawet pies zwykle macha ogonem bezinteresownie... [PS rysunek na odwrocie listu niewiele odbiega od naszej rzeczywistości :)].

## Pirat wqrzony wielce

***Od dłuższego czasu na łamach waszej gazety poruszany jest temat "piractwa komputerowego", pożal się Boże. Otóż sam jestem piratem, i określanie takich świńskich ryjów (z całym szacunkiem dla trzody chlewnej) tym zaszczytnym mianem jest po prostu niepoważne. Od lat zajmujemy się naszym procederem (mówię tu w imieniu całej naszej załogi), napadamy jednostki pływające, wyrzynamy załogi, rabujemy dobytek, ale mamy swoje zasady i razi naszą godność korsarza porównywanie nas z tymi dealerami nieświeżych śledzi (co innego piraci drogowi (...). Ci pseudopiraci, ta zgraja za przeproszeniem nabrzeżnych *@!#, która nawet nie zna pojęcia marynistyki, to po prostu zwykli złodzieje. My musimy zapracować na swoje, nikogo nie okradamy (rabunek a kradzież to dwie różne rzeczy), musimy walczyć o każdą zdobycz. A te pajace? Atakują bezbronnych producentów, nielegalnie kopiując soft. I to ma być piractwo? Niech spróbują napaść i wynieść oryginały z magazynów, to pogadamy. Kozie bobki, jedne, szczury lądowe, rybie odchody... te określenia im pasują. Stanowczo domagam się zmiany polityki językowej i wykreślenia ze słowników pojęcia piractwa komputerowego, przynajmniej w dotychczasowym znaczeniu!***

***pirat Bezbrody***

Takich piratów witamy tu z radością [w nadziei, że powywieszają na rejach tych, którzy podszywają się pod ich miano]. Ale wynoszenia softu z magazynów też nie popieramy.

## Znowu plagiat?

***(...) Wy plagiaci! Już nie macie własnych pomysłów na nowe działy? W Resecie jest dział Quake World - czyli Wasz odpowiednik FPP-Zone. Drugi plagiat to dział o Star Wars. I znów Reset był pierwszy... (...) I nie musicie tego drukować, wiedzcie, że czytelnicy nie śpią i widzą Wasze grzechy (...).***

***Babulan z Rybnika***

Zgodnie z tą logiką powinniśmy teraz oskarżyć Reset o plagiat... działu RECENZJE GIER [bo u nas takowy dział istniał zanim jeszcze pojawił się Reset!], a Ciebie o plagiat listu - wiesz ile osób PRZED TOBĄ napisało listy do nas? Tysiące!!! I co Ty na to, "plagiacie"?

## Dawajta moje 500 zł!!!

***Na Waszym CD 5/2000 był jakiś wirus albo błąd - w każdym razie zeżarł mi program karty graficznej i muzycznej, programy instalacyjne [by je zainstalować trzeba było jakiś 10 CD-Romów]. Ale to nie wszystko, przez to musiałem instalować ponownie W'98, straciłem SPORO DANYCH!!! (...) Informatyk wziął ode mnie za to 500 zł i tyle właśnie się od Was domagam (...) Jeśli nie otrzymam pieniędzy do dnia 15.06.2000, to POZWĘ WAS DO SĄDU. (Pieniądze prześlijcie przekazem pocztowym) (...) Niniejszy list proszę zamieścić w CDA, lecz nie zamieszczajcie odpowiedzi.***

***R.P, Lublin***

Zatem nie zamieszczamy odpowiedzi, a tylko wyrażamy podziw gościowi, który za reinstalkę systemu zdarł z frajera aż 500 zł, podczas gdy nawet 1/10 tej kwoty to już za dużo jak na tak prostą godzinną robótkę. Swoją drogą, gdybyś czasem czytywał Poradniki w CDA, to po pierwsze, nie napisałbyś w ogóle tego listu [bo wiedziałbyś w tym momencie, że te oskarżenia są po prostu ABSURDALNE]. Po drugie, zaś sam zreinstalowałbyś samodzielnie cały system bez niczyjej łachy. Po trzecie, wiedziałbyś, że od czasu do czasu warto robić sobie kopie cennych danych. Po czwarte, dziękujemy za ten list - przechodził z biurka na biurko, budząc żywiołową wesołość. Po piąte - UCZTA SIĘ LUDZISKA, obsługi kompa. Nie dość, że zaoszczędzicie 500 zł na informatyka, to jeszcze może zaczniecie tyle kasować od tych "odpornych na wiedzę", za ciągłe reanimacje ich maszyn. Żyła złota! PS. Powyższy tekst czytajcie, ale się nie śmiejcie :))).

## Fan n+1

***Mam o Was dobre zdanie, dlatego chciałbym podzielić się z Wami kilkoma uwagami. Otóż, pierwszy raz zaskoczyliście mnie (pozytywnie ) reagując na moją reklamację gry "FALLOUT 1" (...) Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że potem okazało się, iż gra była OK (po sprawdzeniu na innym kompie) tylko mój wysłużony cdik słabo czytał. Druga sprawa dotyczy gry "MOTORHEAD" zamieszczonej na Waszej płytce; nie mogłem tej gry odpalić na moim sprzęcie, mimo że wymagania spełniałem w 100%. Nawet w tej sprawie zatelefonowałem do Was z prośbą o wyjaśnienie tego problemu. Redaktor, z którym miałem przyjemność rozmawiać, powiedział mi, że problem leży w moim systemie. Oczywiście moja reakcja była inna - byłem wk..... na Was, że sprzedajecie niestabilną grę. Rzeczywistość okazała się całkiem inna, gra jest w porządku, a ja miałem paskudnego wirusa 95/CIH.1003.A - który robił tę czarną robotę. Po pozbyciu się intruza wszystko działa idealnie, a ja Was posądzałem... (...) Cóż mogę po tym wszystkim o Was pomyśleć? Odpowiedź sama się narzuca - od dziś macie we mnie fana i zwolennika!!!***

No właśnie... To jest tak: "argh! - gra nie działa!!!" albo "ooo, mam wirusa?!" - no to chlast! piszemy maila albo list do CDA, gdzie bluzgamy tak, że błocko na sufit pryska - bo to Wasza [tj. nasza] wina!!! Fakt, że potem dostajemy sporo przeprosin - przynajmniej część z bluzgaczy wie, co znaczy "honor" i umie przyznać się do błędu. Nie twierdzimy, że ZAWSZE wina leży po stronie czytelników [nam też zdarzają się różne babole], ale chcielibyśmy abyście - zanim zaczniecie nas bluzgać - sprawdzili, czy przypadkiem sami czegoś sobie nie namieszaliście...

***Nie wierzę w to, że postąpilibyście jak XXX XXX XXX, który zrobił mnie i z pewnością innych prenumeratorów w jajo, nie przysyłając dwóch płytek, lecz jedną - tłumacząc się obłożeniem podatkiem krążków CD, mimo umowy zawartej na ich blankiecie dotyczącej zasad prenumeraty, mówiącej o 2 płytkach. Zwróciłem uwagę na ten fakt ww. miesięcznikowi przesyłając im maila, ale niestety mimo kilku miesięcy odpowiedzi nie otrzymałem.***

***Wasz stały czytelnik.***

Tak a propos - wpłacając kasę na prenumeratę zawierasz umowę, która nie może być wypowiedziana ani zmieniona bez zgody OBYDWU stron. Zatem prawo jest po Twej stronie - tak karne, jak i moralne. Nie odpuść tego!!!

## Moglibyście?

***Czy nie moglibyście stworzyć działu "Recenzje czytelników" i zamieszczać np. 2 recenzji miesięcznie?***

Pomysł ciekawy, ale trudny do realizacji. Z kilku powodów. Np. Ktoś musiałby czytać i selekcjonować dziesiątki i setki recenzji MIESIĘCZNIE. [A że połowa z nich byłaby napisana na papierze, to już całkiem inny - duży - problem, bo pismo, przepisywanie itd.]. Dwa - jaką mamy gwarancję, że napiszecie je na podst. wersji oryginalnych, a nie dem, piratów itd. Trzy - zwykle będą to recenzje gier JUŻ zrecenzowanych na naszych łamach - nie szkoda Wam miejsca na dublowanie tych samych recenzji? Cztery - zaraz paru kolesi dojdzie do wniosku, że nikt oprócz nich nie ma albo nie pamięta co było w np. Top Secret 2/92 i żywcem przepisze cudze teksty itd. Ale w sumie nie widzę specjalnych powodów, by - co już czasem robimy - co lepszych czytelniczych recenzji nie wrzucać na CD... [I niech mi tylko kto plagiat nadeśle... pasy będę darł!].

***Czy w piątą rocznicę CDA moglibyście dać pełną wersję gry na 2CD?***

Trudno mi DZIŚ obiecywać, co będzie za blisko rok. Ale idea sama w sobie zła nie jest.

***Czy w menu Cover CD moglibyście poszufladkować gry w zakładach: czerwonej, zielonej i żółtej?***

Pewnie tak - tylko po co? Posiadaczy akceleratorów i tak to nie obchodzi. A dla "nieposiadaczy" ważne jest, żeby wiedzieć, co NIE pójdzie na ich sprzęcie [czyli interesuje ich wydzielenie tylko czerwonej zakładki]. Ale ludzie - po to są wymagania sprzętowe, podawane [na Wasze życzenie!] w menu CD! Jak podzielimy gry wedle tych "zakładek", to szybko zażyczycie sobie, żeby do menu każdej gry doczepiać wave'y w klimacie "uwaga uwaga! gra wymaga dopalacza! powtarzam...", żeby nie trzeba było się wysilać patrzeniem na kolor zakładki... [no i daltoniści, by się obrazili...] :)

***(...) Eld (...) jak mogłeś po prostu zbluzgać Messiaha, dając jej TYLKO 9+/10? Przecież ona jest lepsza od Waszej skali ocen! (...), jak ją kupiłem, to grałem całą noc (...) o 15 padły mi głośniki (...) ale to był fart, bo jakbym o 4 rano starych obudziły jęki mordowanego aniołka, to dostałbym dożywotni szlaban na komputer. Rano do szkoły poszedłem jak śnięty i 3 razy zasypiałem na lekcjach. Bilans: 3 lufy za aktywność na lekcjach i 3 uwagi za te zaśnięcia.***

***Cemcio***

Tak, tak, pograj tak jeszcze ze dwa razy i dorobisz się tego dożywotniego szlabanu...

## Lizusy!!!

***Dlaczego z was takie lizusy? Co wam po tym, że napiszecie, że nie popieracie hakerstwa?!!?!?? Komu się tym przypodobacie? Po co to w ogóle piszecie? W ten sposób przecież wyrabiacie sobie opinie gazety dla leszczy i lamerów (...tak dla pewności nie kupiłem jej, pożyczyłem od kolegi na zielonej szkole...)!!! To tak, jakbyście się podlizywali do władz, do pał, do*** [tu autorowi całkiem puściły nerwy - sporo bluzgów ogólnych. Red.].

***NoTaG***

Witamy państwa; dziś w naszym programie "Lamer Miesiąca" odwiedzimy w naszym ZOO rodzinę Buraków. Oto najmłodszy członek tej familii: NoTaG Buraq, młoooody, gniewny, bojowy ciućmok [Buracuus Agressivus Patafianus Maximus]. Istnieje szansa, że kiedyś - być może? - zacznie logicznie myśleć, zamiast taplać się w błotku i obrzucać nim zwiedzających. więc trzymajcie za niego kciuki, drodzy czytelnicy. Jakieś 300 lat na ewolucję powinno wystarczyć. Ej, proszę nie karmić buraka! I tak nie potrafi samodzielnie przełykać!

## Przekręty

***Mała wyspa sępów - wysępka. Staropolska dynastia psów - Piestowie. Samobójstwo sępa - sępuku. Kraj mułów - Mułdawia. Kraj pawi - Hiszpawia. Japoński sum - sumuraj. Broń kury - kurabin. Słynny film z koniem w roli głównej - "Końan". Mutant kukułki i rydza - kukurydza. Co je punk na śniadanie? - puncz-ka.***

***Uwagi nauczycieli do rodziców: na plastyce bawił się zapałkami i twierdzi, że zakłada ognisko plastyczne; pali na chemii i twierdzi, że bada dyfuzję gazów; odwrócił się do mnie tyłem i złośliwie harknął odbytem; mówi, że jest niemową.***

***Grzegorz Kociuba***

***Z wakacji, siedząc na akacji, nadawali:***

smuggler&mrjedi
tacy mali...

Rozpocznij najbardziej zadziwiającą podróż swojego życia...

# The Longest Journey

## Najdłuższa Podróż

4CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

„Miłośnik gier przygodowych z pewnością się ze mną zgodzi, że otrzymujemy produkt, przed którym rzec należy „Chapeaux bas, monsieur!" (tłum. czapki z głów Panowie). Gra jest bowiem ucieleśnieniem snu o grze przygodowej w starym, dobrym stylu."

**CD Action - Ocena: 10/10**

„Jest to znakomita gra, którą polecam wszystkim entuzjastom przygodówek – umożliwi Wam ona odpoczynek od dziwacznych rozwiązań nowoczesnych gier-hybryd i przeżycie wspaniałej przygody w klasycznym stylu."

**New S Service - Ocena: 8/10**

Wspaniała gra przygodowa po polsku na czterech płytach CD ROM w sprzedaży już we wrześniu w cenie 99 złotych.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

FUNCOM
www.funcom.com

Wersja polska i lokalizacja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 510 [illegible]

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

# Przygotuj się na prawdziwą akcję!




pochodzenie ..... Ziemia, koniec XX wieku
przeznaczenie ..... wywoływanie stanu zadowolenia i satysfakcji
zawartość ..... czysta akcja
cena ..... 79 zł
termin ..... wrzesień
język ..... polski
OSTRZEŻENIE: W opakowaniu stwierdzono obecność innych niezidentyfikowanych elementow mogących mieć zasadniczy wpływ na siłę oddziaływania na psychikę. Nowe dane za 30 dni...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay

BIOWARE CORP

PL

79 ZŁOTYCH

*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone.

# Tipsy

*Wiecej tipsów - na CD; Extras/Bonus2/Tips. Tamże trainery.*

## Codename Eagle

Naciśnij Alt + S, wpisz:

healthmaxiumu - zdrowie na maxa
missionmaster - dostęp do wszystkich misji

## Daikatana

Dopisz do linii komend: [spacja] **+set console 1** (czyli np.: daikatana.exe +set console 1). Uruchom grę, wciśnij tyldę [~] i wpisz: **cheats on**. Teraz wpisz:

**g_unlimited_ammo 1** - nieskończona amunicja
**rampage** - rampage mode

**•Lepsze współczynniki**
Aby poprawić jakiś współczynnik (power, attack, speed, acro, vitality) wpisz w konsoli: boost x, gdzie x jest nazwą współczynniku [np. boost speed]. Jeśli chcesz podkręcić je wszystkie, wpisz: boost all. Możesz stosować do woli.

## Deus Ex

Aby aktywizować cheat mode wpisz: **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True** - w konsoli. Enter. Teraz wpisz:

**god** - godmode
**invisible** - niewidzialność
**behindview 1/0** - włącza/wyłącza widok TPP
**fly** - latamy!
**walk** - anuluje cheat fly
**iamwarren** - włącza pole EMP
**allskillpoints** - masz wszystkie skill points
**allweapons** - wszelka broń
**allammo** - odnawia amunicję
**allaugs** - ???
**tantalus** - zabija namierzony cel
**opensesame** -otwiera namierzone drzwi
**legend** - sekretne menu!
**allhealth** - max. zdrowie
**allenergy** - max. energia
**allcredits** - 10000 Credits
**allimages** - wszystkie obrazki (? images)
**summon X** - daje Ci przedmiot X [lista na samym końcu]
**spawnmass X #** - masz # szt. przedmiotu X

**Przedmioty:**

Lockpick; basketball; MultiTool; AcousticSensor; Ammo10mm; AmmoDart; AmmoDartPoison; AmmoDartFlare; AmmoNapalm; AmmoPlasma; Ammo3006; AmmoRockets; Ammo20mm; AmmoSabot; WeaponPistol; WeaponRifle; WeaponStealthPistol; WeaponShuriken; WeaponSawedOffShotgun; WeaponProd; WeaponPlasmaRifle; WeaponAssaultShotgun; WeaponFlameThrower; WeaponGasGrenade; WeaponLAM; Weaponmodaccuracy; Weaponmodclip; Weaponmodlaser; Weaponmodrange; Weaponmodrecoil; Weaponmodscope; Weaponmodsilencer; AugBallistic; AugCloak; AugDatalink; AugEMP; AugEnviro; AugIFF; AugShield; AugStealth; AugTarget; Terrorist; JCDentonMale; PaulDenton; Greasel; Gray; TiffanySavage; NnicoletteDuClare; JoeGreene; WaltonSimons; JojoFine; AlexJacobson; JaimeReyes; BobPage; RepairBot; MedicalBot; HazMatSuit.

## Flying Heroes

Wpisz podczas gry:

**OMMALLUF** - amunicja na maksa
**HTLAEHLLUF** - energia na maksa
**ANAMLLUF** - mama na maksa
**TSOOBERIF** - większy ogień [dopalacz?]
**RATSLATEM** - masz Metal Star
**RETROPELET** - masz Teleporter
**KAOLC** - masz zbiornik
**LERRABSAG** - masz zbiornik gazu
**SENIMEX** - masz Emines
**SENIMGA** - masz Agmines
**ELBISIVNI** - niewidzialność
**TSOOBERIF** - dezorientator
**NIARDICA** - kwaśny deszcz {acid rain]
**NODDEGAMRA** - masz Armageddon
**DUOLCHTAED** - masz Death Cloud
**ERIFLLAF** - lepsza broń [?]
**LLABERIF** - Fireball
**LLABECI** - Iceball
**HSALF** - Flash
**ERIFTES** - ???
**DICAHSALPS** - ???
**LLAEZEERF** - ???

## Ground Control

W głównym menu jednocześnie naciśnij klawisze: **M, S, V**. Teraz powinieneś wpisać kody:

~ - wejście do konsoli
**god** - godmomde dla wszystkich jednostek
**notgod** - wyłącza god-mode
**gimme maps** - możesz grać w "all campaign mission" w menu "custom game"
**flashlight** - GUI mode
**from massive with love** - śmieszne tekstury
**the new generation of rts-games** - w "custom game" menu masz dostęp do sekretnej misji [sabotage mission]

## Hard Trucks 2

Włącz pauzę i wpisz:

**hardtruckisthebest** - kasa i licencja
**wininalottery** - j/w
**openallroads** - wszystkie trasy
**advancedmap** - dużo więcej widzisz na mapie :)

## MDK 2

**•God Mode**
W czasie gry naciśnij tyldę i wpisz: **dkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)**. Uwaga: co jakiś czas warto ponawiać ten tips, gdyż gra ma tendencję do "zapominania" go.

**•Goły Kurt :)**
Wpisz w konsoli: **KurtGetNaked()**. Enter. Teraz wpisz **mdkNewGame(1,12)**. Enter. Jak ci się znudzi, wpisz ponownie pierwszy cheat :).

**•Inne tipsy**

Naciśnij tyldę i wpisz:
**mdkNewGame(x,12)** - skok na level x, gdzie x to liczby 1-4 [co daje level 1-4]
**mdkNewGame(y,11)** - skok na level y, gdzie y = 5 lub 7 [level 5 i 7]
**mdkNewGame(z,8)** - skok na level z, gdzie z = 6 lub 8
**mdkNewGame(9,13)** - level 9
**mdkNewGame(10,7)** - level 10 [finałowy]
**mdkNewGame(11,1)** - skok na level 10 #1 [specjalny]
**mdkNewGame(12,1)** - level 10 #2
**GodDebugToggle()** - god mode on/off

## Motocross Madness 2

•Big Head Mode - po prostu wpisz w menu głównym: **big heads**

## Shogun: Total War

Uwaga: kody NIE DZIAŁAJĄ w wersjach v.1.01 i wyżej. Wpisz:

**.matteosartori** - odsłania mapę
**.daggins** - j/w
**.muchkoku.** - nieskończona ilość KoKu
**.conan.** - ogólnie jest fajnie :)

## Star Wars: Droid Works

Naciśnij Enter, wpisz kod, Enter.

**chewbacca** - wszystkie części robotów
**staying alive** - god mode
**storm** - podładowane baterie
**lockandload** - laser gun
**bubbles** - ukryta część gry!
**beem** - latamy!
**gogo** - super szybkość
**mst3k** - widzisz wszystkie filmiki
**somoney** - dostęp do wszystkich misji
**beefcake** - uzupełnia energię
**danke** - max. energia
**getem** - wszystkie znajdźki
**tardis** - teleportacja [naciśnij backspace i cyfrę z przedziału 1-9]

## Vietnam Black Ops

Naciśnij T i wpisz:

**god** - God Mode
**noclip** - przechodzenie przez ściany
**weapons** - wszelka broń
**ammo** - wszelka amunicja
**removeai** - i po wrogach!
**easy** - Easy Mode
**normal** - Normal Mode
**hard** - Hard Mode

## Vampire: The Masquerade Redemption

W linii komend dopisz sobie: **-console**. Uruchom grę, w single player mode. Naciśnij tyldę [~] by wejść do konsoli. Wpisz:

**god 0/1** - godmode on/off [god 1 - on]
**cash #** - # kasy
**dropcash #** - wyrzuć # kasy
**xp #** - dodaje 3 XP
**freecasting** - swobodne używanie czarów bez kosztów własnych :)
**ai** - wyłącza AI
**addalldisciplines #** - coś podkręca o # [ale że nie grałem, to nie wiem co]
**revive** - zdrówko na maxa
**vault** - ???
**freeammo** - amunicja
**stakme** - ???
**killme** - pa pa [nie możesz zmartwychwstać!]
**totals** - twe parametry
**addthing #** - dostajesz znajdźkę # [vitae, dagger, itd].
**advancement** - ???
**framerate 0/1** - ilość fps on/off
**poisonme** - zatruwasz się
**diseaseme** - chorujesz
**damage me** - zadajesz sobie rany
**whereis** - koordynaty
**frenzyme** - Krzysiu się wkurza :)
**maxfps #** - max. ilość fps w grze ograniczona do #
**shapeshift #** - transformacja w # [np. bat] shapeshift- wracasz do pierwotnej postaci
**freeze** - ???
**pause** - pauza
**resume** - wracasz do gry
**jump xxxx y** - skok do wybranego levelu/waypointa, gdzie xxx - nazwa levelu, y - numer waypointa.

•A oto lista leveli: Convent; ConventDay; OldTownDay; SmithyDay; Inn4StagsDay; JudithBridgeDay; University; StThomas; GoldenLaneDay; UnornaDay; EastGate; EastGateNight; OldTown; Smithy; Inn4Stags; JudithBridge;

Unorna; Haven; PetrinHill; PetrinHillDay; AnezkaRoom; NQuarter; PragueCastle; PrinceBrandl; GoldenLane; DummyNorthQuarter; DummyNorthGate; DummyNorthQuarterGate; SilverMines; SilverMines2; SilverMines3; SilverMinesNight; Monastery; Monastery2; Monastery3; ArdanChantry; ArdanChantry2; ArdanChantry3; ArdanChantry4; JosefTunnels; JosefTunnels2; JosefTunnels3; VysMountain

# SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

## GRY

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Adaś i Pirat Barnaba +zegarek PL 65,- | Command & Conquer | Fifa 2000 95,- | koszulka gratis PL 95,- | NBA Live 99 59,- | Settlers II PL 39,5 | Theme Park World PL 106,- |
| Age of Empires II 195,- | WorldWide Warfare 7CD 106,- | Final Fantasy VIII 5CD 155,- | Hype the Time Quest PL 95,- | Need for Speed 5: Motor City najtaniej!!! | Settlers III + misje 5CD PL 149,- | Theocracy 2CD PL 85,- |
| Agharta 2CD PL 49,- | Commandos 95,- | Flight Unlimited 2 79,- | Icewind Dale PL najtaniej!!! | Need for Speed Porsche 2000 115,- | Settlers PL 19,5 | Thief II: Metal Age 155,- |
| Airline Tycoon PL 65,- | Crime Cities 95,- | Freespace II 3CD PL 75,- | Imperium Galactica II PL 125,- | Neverhood 69,- | Shogo PL 29,- | Thief: the Dark Project 95,- |
| Anno 1602 PL 95,- | Croc 2 105,- | Freespace: Wielka Wojna 2CD PL 45,- | International Rally Championship 39,- | NHL 2000 95,- | Shogun: Total War PL 105,- | Tipsomaniak 2000 25,- |
| Asterix i Obelix kontra Cezar PL 65,- | Cywilizacja 2 Próba Czasu PL 65,- | Get Medieval PL 35,- | Invictus 2CD PL 75,- | Odorek i Roberek | Silkolene Honda Motocross GP PL 75,- | Tomb Raider II Golden Mask 95,- |
| Atlantis 4CD PL 39,- | Dalkatana 2CD najtaniej!!! | Grand Prix 3 PL najtaniej!!! | JazzJack Rabbit II PL 47,- | na Leśnej Polanie najtaniej!!! | Sim City 3000 | Tomb Raider III 95,- |
| Atlantis II 4CD PL 75,- | Delta Force 2 125,- | Gry 4U III 25,- | Kolekcja gier FPP 25,- | Odyseja - w poszukiwaniu | + Populous the Beginning 105,- | Total Anhilation Kingdoms 59,- |
| Aztec PL 65,- | Devil Inside 2CD PL 29,9 | Gry bez przemocy 25,- | Kolekcja gier strategicznych 25,- | Ulissesa 2CD PL najtaniej!!! | Skoal PL 65,- | Traitors Gate 4CD PL |
| Baldurs Gate + misje 6CD PL 149,- | Diablo 69,- | Gry dla 3dfx 25,- | Lego Racer PL 95,- | Piłkarska Gorączka PL 25,- | Slamtilt Resurrection 65,- | + Simon the Sorcerer II 75,- |
| Big Race USA 18,- | Die Hard Trilogy 2 105,- | Gry dla maluchów 25,- | Lego Rock Raiders PL 95,- | Pizza Syndicate PL 65,- | Soldier of Fortune 185,- | Twoje Komiksy PL 39,- |
| Blade Runner 4CD 55,- | Dino Crisis najtaniej!!! | Gry karciane część 1 i 2 po 25,- kazda | Leisure Suit Larry 7 PL 65,- | Pizza Tycoon Deluxe najtaniej!!! | Star Wars Force Commander 185,- | Tzar PL 65,- |
| Blood 2 + Nightmare Levels 59,- | Dune 2000 49,- | Gry z głową 25,- | Lemmings Rewolucja PL 95,- | Planescape Torment 4CD PL 149,- | Star Wars: X-Wing Alliance 95,- | Vampire the Masquerade |
| Braveheart 79,- | Earth 2150 2CD PL + klocki Lego 89,- | Gunship 95,- | Magic Carpet 2 + Dungeon Keeper 59,- | Pompei 2CD PL 75,- | Superbike 2000 115,- | Redemption 185,- |
| Brydż 99 PL 75,- | Earthworm Jim 3D PL najtaniej!!! | Half Life Generation 155,- | Majesty PL 75,- | Quake 3 Arena 179,- | Swedish Touring | Virtual Chess 2 95,- |
| Carmageddon TDR 2000 najtaniej!!! | F/A 18E Super Hornet 129,- | Hercules PL 69,- | MDK 2 PL najtaniej!!! | Rally Championship PL 95,- | Car Championship PL 69,- | Wehikuł czasu 2CD PL 75,- |
| Championship Manager 3 | F1 Racing 65,- | Heroes III Armagedon's Blade PL 79,- | Mesiasz 2CD PL najtaniej!!! | Rayman 2 the Great Escape PL 65,- | Symulatory lotów 25,- | Western Front 15,- |
| + liga polska 2CD 69,- | F-22 Lighting 3 129,- | Heroes of Might & Magic III PL 79,- | Might & Magic VIII PL 95,- | Requiem 79,- | Szachy 98 PL 59,- | Worms 29,- |
| Civilization Call to Power Edycja Specjalna 79,- | Faraon PL 159,- | Hokus Pokus Różowa Pantera PL 65,- | Mortyr + koszulka gratis!!! 59,- | Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,- | Target PL 39,- | Worms Armagedon PL 65,- |
| Colin McRae Rally 2 najtaniej!!! | Faust 4CD PL 75,- | Hugo Tropikalna Wyspa 95,- | NBA Live 2000 105,- | Septera Core 65,- | The Ring 6CD PL najtaniej!!! | Wyścigi 25,- |

## cenowy szok!!!

Chatka małolatka niemiecki dla dzieci | Znane Bajki: Dziewczynka z zapałkami + Królewna Śnieżka | Descent 3 2CD PL | Encyklopedia Zwierzaki | Euro 2000 | Jagged Alliance 2 2CD PL | Kajko i Kokosz | Warcaby PL | Magix Music Maker | Unreal Tournament

## MUZYKA

| | | | |
|---|---|---|---|
| Future Wavy 25,- | Magix Live Act DJ 65,- | Music party system vol. 1 25,- | Zakręcone rytmy |
| Hip Hop 25,- | Magix Music Maker Junior PL 69,- | Music party system vol. 2 25,- | i tapety muzyczne 25,- |
| Klimatyczne brzmienia 25,- | Magix Notation 129,- | Programy muzyczne 25,- | |
| Magix Dance Maker 149,- | Magix Ultra Red Zora 65,- | Techno power 25,- | |
| Magix Guitar Workshop 129,- | Midi Power 25,- | Wavy dla wymagających 25,- | |

## DLA DZIECI

| | | | |
|---|---|---|---|
| ABC z Reklamem 59,- | Chatka Małolatka | Lew Leon 49,- | |
| Ace Ventura 69,- | - angielski dla dzieci 69,- | Multimedialny Świat J. Brzechwy 69,- | |
| Bolek i Lolek na Tropie | Gry dla maluchów 25,- | Rayman uczy angielskiego 69,- | |
| Zagranicznej Ortografii 49,- | Kyeko i utracona noc 39,- | Smurfstoletransporter PL 79,- | |
| Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży 48,- | Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,- | Toy Story 49,- | |
| Ene Due Rabe 2 25,- | Lego Creator 95,- | Znane Bajki Królowa Śniegu + Kopciuszek 49,- | |

## INNE CIEKAWE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10.000 klipartów 25,- | Fogra 2000 (3CD) 95,- | Ortografia (słownik + dyktanda) 75,- | Programy narzędziowe 25,- |
| AntiVirenKit 9 59,- | Kreator Sklepu Internetowego 95,- | Photo & Gfx Collection 25,- | Samouczek Access (2CD) 59,- |
| Biblioteka tontów 25,- | Literat 2000 49,- | Polonez (szkoła podst. gimnazjum i średnia) 49,- | Samouczek Access + Excel (4CD) 95,- |
| Doctor Turbo Antivirus (aktualizacja 1 rok - gratis) 95,- | Mapa Polski 99 + Atlas Polski 95,- | Polskie Fonty zestaw 1 (104 kroje czcionek) 59,- | Samouczek Corel Draw 95,- |
| Domy Jednorodzinne - katalog 300 projektów 19,5 | Matematyk (szk.podst.,gimnazjum) 59,- | Polskie Fonty zestaw 2 (104 kroje czcionek) 59,- | Samouczek Excel (2CD) 59,- |
| Dyrektyk 2 58,- | Matematyka Fogra 95,- | Starożytne Cywilizacje 25,- | Samouczek Photoshop (2CD) 59,- |
| Eksplozja kolorowych klipartów 25,- | Miliard w Rozumie 2000 95,- | Tell Me More (8 CD + słuchawki z mikrofonem) 299,- | Słownik Matematyczny CD 49,- |
| Encyklopedia Powszechna | Na tropach języka polskiego 75,- | | |
| | Najlepsze kliparty 25,- | | |

Nascar 2000 | Need for Speed III | Rage of Mages PL | Redline Racer

## PŁYTY EROTYCZNE tylko dla DOROSŁYCH!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Archiwa XXX 25,- | (Figlarne filmiki 1,2,3) 65,- | Sex & Sex 25,- | MANGA DLA DOROSŁYCH |
| Bzykanie na ekranie 25,- | Gry hazardowe i erotyczne 25,- | Sex 24 h 25,- | Adventure Kid 39,- |
| Carol Lynn (filmy MPEG) 28,- | Heavenly Head 49,- | Sex z klasera konesera | Blackboard Jungle (film) 39,- |
| China Dolls 2CD 49,- | Lola virtual baby 59,- | 1,2,3 kazda po 25,- | La Blue Girl 39,- |
| Diva X Rebeca 59,- | Made in Sexland | Strip Puzzle 49,- | Kiss XXX Collection 35,- |
| Figlarne Filmiki | 1,2,3 kazda po 25,- | Striptease PL 49,- | Manga 3D 35,- |
| cz.1,2,3 kazda po 25,- | Moje Sex Fotyki 25,- | Zestaw kanesera | Manga Balanga 35,- |
| Gorąca 30-tka | Page 3 Pinups 2CD 49,- | (Sex z klasera 1,2,3) 65,- | Manga Power 35,- |

Sim City 3000 PL | Sims | Polskie Fonty zestaw 1 + 2 (208 polskich czcionek)

**W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów ! Zadzwonisz, zapytasz, otrzymasz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).**

**• • • pełna oferta tylko www.exe.com.pl**

EXE D A K

działamy od 1992 roku

**Jak zamawiać wybrane artykuły?**

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od godz. 10.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 INTERNET: www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław

Największy wybór programów

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU – FIRMY MICROPROSE, CAŁKOWICIE PO POLSKU I ZA JEDYNE 79 ZŁ!

# Majesty

**Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...**

Już w sprzedaży!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
• CD PROJEKT •

Zapewne wydaje Ci się, że Majesty jest podobne do innych gier strategicznych, jesteś jednak w ogromnym błędzie. Ta gra rządzi się zupełnie innymi prawami, jest nowatorska i przełomowa jak inne dzieła Microprose. Wreszcie będziesz mógł się skoncentrować na rządzeniu, a nie wydawaniu poleceń pojedyńczym jednostkom. Granie w Majesty to cudowne uczucie, przypomną Ci się noce spędzone przed Civilization...

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Bronić królestwa, walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

CYBERLORE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.